GAME SOFTWARE 电子游戏软件

VOL.187
2006年16期
定价9.80元



天剑/战神纸扇
随机获取一款

电玩通&电击收藏



彻底大攻略
女神异闻录3
异度传说3/最终幻想XII/DON大乱斗
铁拳 黑暗复苏

超大特报
狂野历险 第五先锋
怪物猎人P 2nd

8月初特别企划总发力
中国电子游戏的市场轨迹
行货路漫漫

RPG特辑三连发最终回
自由的国度，美式RPG点滴

赛尔达传说20年
海拉尔创世纪

DARKBABY专稿
遨游在蔚蓝海洋
任天堂的新生之路

今年夏天你绝对不能错过的大乐趣
暑假十大必玩

2006年游戏业探秘
游戏业的疑问

ISSN 1006-5032
16>
9 771006 503000
TVGAME 综合情报志


玩转掌机 没我不行
Vol.61
2006年15期
5.8元/期
送你最新掌机
烧录卡
大抽奖
掌机迷 POCKET GAMER
零售价5.80元
2006年15期 Vol.61
超大特辑
MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd
口袋妖怪 珍珠钻石
圣女贞德/忍道焰
最终幻想3
新卡热评
彻底攻略
超级马里奥篮球
死神 魂之热斗3
天外魔境 第四默示录
总力企划
掌上的逆袭
议掌机游戏的移植与反移植
限定版大开眼界!总力公开!
掌机最伟大的销售记录
GB/GBA/NDS/PSP/WS/NGP总整理
霸气保存版
新世代掌机模拟器报告
ISSN 1672-8866
至高便携主义!
必读的掌机专门志!!
8月6日
全国上市
邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

行货路漫漫

——历数从土星时代到PS3的市场轨道



“土星”在中国市场陨落了数年之后，玩家们对“行货”有了一定的期待。虽然即使没有行货在国内推出，大家也能玩到那些游戏，但是毫无质量保障的主机和全部外文的游戏软件却时时在困扰着玩家。2004年1月，行货PS2的推出拉开了新一轮国外家用游戏主机进入中国的序幕。在这之后，中国玩家陆续盼来了GBA、NDS……不过就算这些主机打入中国市场，水货的生意也没有因此而冷淡多少，其中尤以行货PS2的遭遇最甚。2005年对于整个游戏业来说是个难逢的节日，三大次世代主机同时亮相的盛况绝对前所未有，全世界的玩家都把目光集中在了当年所举办的两次大型电玩展上。而中国的玩家呢？就当时的状况来看，看热闹的多，真正考虑要买的少之又少，原因何在？咱们不避讳中国玩家整体不太富裕的现实，但你即便可以接受399美元的XB360豪华套装和599美元的PS3，可买到的只能是水货，依旧没有质保、没有中文软件。那么这些投入是不是有点太冤枉了？我们期盼行货到来的心愿是越来越迫切了，而目前的市场也逐渐透出了希望的曙光，或许希望真正实现还有一段相当长的时间，那就让我们一同为行货找一条出路吧。

□文/小沛、北斗

世嘉土星,横空出世的第一台大陆行货主机

作为国外游戏厂商在我国大陆正式发售的第一台行货主机，由四通代理的世嘉32位主机——SEGA SATURN土星绝对是一台值得纪念的主机。虽然由于当时我国游戏市场还过于混乱，以及厂家在行销策略等方面的原因，最终这台行货主机如昙花一现般的仅仅在游戏历史上写下了淡淡的一笔；但我们也从中看到了国外游戏厂商对我国这个巨大潜在市场的试探，以及这个看似巨大的潜在市场还存在着的诸多隐患与问题，如何解决这些问题，使市场尽快成熟和完善起来，也就成了多年来厂商和玩家们都在思考着的问题。

混沌期的中国电子游戏市场

说到游戏机，估计绝大多数的老玩家第一个想到的就是任天堂的8位FC红白机吧，毕竟这台曾经的家用主机王者可以说就是如今许多玩家们进入游戏美妙世界的导师呢。尽管FC真正进入我国并开始红透半边天是在上个世纪八十年代中后期，比日本要晚了几年，但这丝毫不会影响我国玩家高涨的游戏热情。据说当时的任天堂社长山内溥在得知正版FC软件在中国没什么销售业绩的情况下，大陆任天堂主机的拥有量达到2000万台后大吃一惊，因为软件销售一直是任天堂利润的主要来源。这意味着，中国大陆巨大的市场根本不可能为任天堂提供真正的利益。其实山内溥还没有考虑到利用任天堂技术衍生出的学习机，而当时仅广东的小霸王学习机一年就有300万台的销售量。从以上这些数字我们就能看出来，当时FC在我国到底有多火，我国的潜在市场到底又有多大。



↑土星在国内有着极高的人缘，以至于这款手柄也成为了经典。

实际上，我国政府对游戏机这种产品的接受是很慎重的。按照规定，当时正常渠道的优惠关税为35%，普通关税则高达130%，还有17%的增值税和必须办理外经贸部《机电产品登记表》等手续。可以想象，在这种情况下，进口原装机器是很难的；于是，“兼容机”这个概念在PC之前就通过游戏机在中国流行起来。在红白机盛行的年代，不少国内企业生产的“兼容机”可以在市场上卖到五六百元，由于是不用付版权费的“仿制”，其成本已经从开始时进口元件组装的几百元，迅速下降到50元左右。尤其是那些打着“学习机”称号的厂家，那声“小霸王其乐无穷啊”的开机声已经成为了一个时代的标志。那时候有许许多多的玩家，也正是亏了“学习机”这个幌子，才得以在家里光明正大的“寓教于乐”。

同时，没有任何版权费用的“兼容游戏卡”更是成本降到了10元左右，市面上还出现了“XXX合一”的所谓金卡，许多城市的街头小巷之中也开了数量众多的游戏店，每小时N块钱的费用吸引了许多暂时没钱购买机子的玩家凑钱前往同乐。

然而，FC虽然火了，作为本该受益者的任天堂却没有从中得到任何的好处，即便是有着“2000万台”的庞大用户群基数，任天堂也没有真正从中国这个看似很大的蛋糕上尝到甜头。到了90年代，任天堂原本打算通过技术壁垒更高的16位超任来改变这种局面，不幸的是，香港的游戏厂家为超任打制的磁碟机，很快就断送了超任游戏软件在亚洲地区的销路——它可以把原先的卡带式储存体简单地复制到廉价的PC软盘中，并用一个类似软驱的设备读出来，游戏效果毫不逊色，于是游戏软件就彻底变成了不要钱的东西。尽管任天堂在早期中国电子游戏市场的遭遇证明了当时我国市场是极其不成熟的，不过该来的终究还是会来……



世嘉进军中国的探路石们

80年代末，世嘉率先推出了16位机MD，凭借逼近街机游戏的画面和大批高品质的街机移植游戏迅速席卷北美，虽然在日本本土没能突破任天堂的强势垄断地位，不过在北美则是略胜一筹。由于当时红白机在日本已经濒临晚年，性能更高的MD也引起了不少国内商家的注意，不过当时MD在日本的售价高达2.1万日元，如果通过正规渠道引入中国，其售价将会达到红白机的将近十倍，显然是多数国内玩家无福消受的。于是国内的一些厂商再次发扬红白机时代的拿来主义，各类国产“世嘉五代”游戏机在中国各地纷纷出现，由电子部46所X室为核心组建的天津新星电子公司推出的“小教授”世嘉五代机让中国人享受到了低价格、高性能的16位机的魅力，而诸多盗版MD卡带的盛行也使其在我国的势头完全压过了任天堂的超任。

随着MD在中国大陆的走红，那声开机时响亮的“SEGA”深深烙在了无数玩家的心中，国内玩家对于世嘉的认识大多是从这个时代开始的，而世嘉对于中国市场的关注也从此开始。根据当时的不完全统计，MD各类兼容机在中国国内的拥有量可能比日本本土还多。这种猖獗的、堂而皇之的仿冒很快引来了世嘉的诉状，虽然一直到最后世嘉也没能压制住以“学习机”等各种身份作为掩护的国内厂商，不过也正因为如此，反而才坚定了世嘉亲自开拓中国市场的决心。再加上1994年世嘉在街机业最大的劲敌NAMCO在上海街机中心的成功让世嘉大为眼馋，同年世嘉在北京成立了世嘉华翰合资公司。

由于盗版的横行，世嘉无法从电视游戏市场入手，因此世嘉华翰的主营业务是街机，不过，正是因为有了前面的这些铺垫，才为将来行货土星的发售打下了一定的基础。

大陆第一台行货主机的诞生与消亡

1997年春，世嘉宣布与中国四通集团合作，将世嘉土星正式打入中国市场。当时世嘉的土星在美国已经被索尼的PS打得全面败退，而在日本市场也陷入苦战，不过土星在亚洲其它国家和地区却与PS不相上下，尤其是在中国，由于土星上大多是2D游戏，读盘速度快、格斗游戏种类丰富等特点使其获得了大批玩家的支持，再加上当时包括本刊在内的众多国内游戏媒体对土星不遗余力的宣传，国内的多数世嘉FAN就是从这个时期培养起来的。

世嘉与四通最初的合作还是比较顺利的，世嘉华翰还与四通合作举办了《VR战士》大赛，在当时颇为轰动。至于土星的代理合作方面，四通先支付一部分费用购买世嘉的版权，由四通独家代理世嘉在中国的正版土星游戏销售，销售收入的部分分成作为余下的应支付版权费用。根据国内的市场状况，当时专门在中国大陆发行的游戏售价仅为日本的一半，不过可惜的是，这些正版游戏的售价仍然高达240元，并且并没有进行汉化。240元的正版软件，与市面上5～10元的盗版游戏相比根本没有任何优势，再加上我国玩家从FC时代起就养成的购买廉价盗版游戏软件的习惯，所以这些正版软件卖出去的其实很少。再加上行货版的土星比水货要高出将近1000元，别说是当时，既便是现在，这多出来的1000大洋对普通玩家而言也绝不能算是一笔小数目，所以行货版的土星销量也并不算乐观。



迫于生计需要，四通这些相对廉价的正版游戏开始流入香港、台湾、新加坡等华人地区，对世嘉在当地的正版游戏业务造成了极大的影响，世嘉与四通之间的关系开始交恶。再之后，行货版土星成为了昙花一现的匆匆过客，迅速成为被人们淡忘的回忆。

正是由于软件销售的问题，中国家用游戏机市场在8位机之后就再也没有真正火爆过。一个可能非常庞大的市场就此蒸发掉了。任天堂、世嘉和索尼在很长一段时间里干脆彻底放弃了进入中国市场的努力，从世嘉的行货土星首次出击到索尼行货PS2的再度登陆中国大陆，竟然让中国玩家一等就是七年！



白色土星光环不再,第一次合作的惨痛

高贵的缎带银，大众玩家无福消受之痛

世嘉土星的失败，让国外厂商看到了在中国这块辽阔大地上潜藏着的巨大商机，所以在时隔七年之后，已经称霸家用主机业界的索尼再次将阳光瞄准了中国市场。作为世界级的电子家电产品生产以及娱乐业综合厂商，总是引领着时尚潮流的索尼在中国拥有着很强的品牌号召力，这次行货PS2进军中国应该是索尼酝酿许久之后的动作。行货PS2的发售，让众多的国内玩家们看到了新的希望，然而由于之后索尼一系列不尽如人意的举措，使得这款被玩家们寄予了厚望的第二代行货主机最终只能以黯淡的方式谢幕，同时也让下一代主机的行货之路变得愈发艰难。

一波三折，姗姗来迟的索尼

如果说97年世嘉与四通合作发售的行货土星是国外厂商对我国游戏市场的第一次试探的话，那么直到04年初索尼正式发售行货版PS2这之间的七年等待，对我国玩家而言不可谓不漫长。毕竟在那之后的七年里，不仅是由于世嘉的退出和新生力量微软的加入，使得整个游戏业界的格局发生了很大的变化，同时



我国游戏市场也经过了比较大的洗礼。可以说，虽然此时的国内游戏市场仍然是盗版水货充斥，毕竟也比当年要规范许多，人们的生活水平也有了显著的提高。再加上长期只能通过水货和盗版的方式来享受游戏的快乐，自然使得国内的玩家们对行货主机产生了久旱甘雨般的期盼。或许是当年世嘉的滑铁卢给国外厂商留下了太深刻的印象，所以这份期盼是直到七年之后才姗姗来迟，也正因为如此，当03年下半年索尼宣布将在中国大陆发售行货主机时，国内玩家们一片欢呼雀跃。

无奈好事总是多磨，尽管索尼于03年11月28日在北京宣布其Play Station2电脑娱乐系统正式在中国上市，并召开了专门的新闻发布会，然而到了原本预定的正式上市日期——03年12月20日，索尼中国却突然在其官方网站上发布了行货PS2首发延后的通知，这不得不说是对热情的玩家们的一大打击。当时索尼官方给出的延期原因大意如下，“由于目前环境尚不适合我们按计划如期发售PlayStation2电脑娱乐产品,我们不得不遗憾地通知您原定于2003年12月20日的发售计划将有所改变。”这句话到底暗示了什么？成为了当时人们猜测不已的热门话题。

PS2延期发售究竟是什么原因？以下是当时比较普遍的观点：软件的数量及吸引力不足、主机与软件的价格不适合中国玩家的消费力、盗版问题暂时没有得到有效的解决、专卖店准备不充分等等。尽管不论是在游戏业界还是别的行业，发售延期并不是什么新鲜事，但这一次的延期实在是太过突然（从看官方的通知就能看出来，预定20号正式发售，延期通知却直到19号才发布）。通常延期只有两种原因，一种就是不得不延期，还一种就是造势的延期，不过很明显的，索尼这次是前者。更加让人大跌眼镜的就是，大陆行货版PS2之后是在04年元旦就悄悄地出现在了各旗舰店之中，没有原先想象中的热闹和大张旗鼓，这种反常的情形，不禁让人产生一丝不祥的预感……

矛盾的焦点，白领阶层“御用”主机？

出乎人们之前意料的是，在中国大陆地区发售的PS2并不像之前某些媒体报道的那样“售价为1500元左右，通过峰星通讯代理并附送3个游戏”。在索尼的发布会上，索尼正式公布PS2在中国的售价是1988元，首发的两款正版游戏分别是《ICO古堡谜踪》和《捉猴啦2》，售价为168元人民币，而且需要单独购买。此外，索尼将借助自己的营销渠道负责PS2的销售，而并不存在代理的问题。

可以说行货PS2的这个价格一直是我国玩家们诟病的要点所在，按常理来讲，在当时索尼其他地区版本的PS2都已经发售了将近四年，行货PS2的价格应该比较低廉才对。没想到索尼PS2一公开发售，就定出了1988元的价格，虽然不能说是天价，但是也让玩家们觉得不大合理。同时期其他地区版本的水货PS2主机只卖1600元左右，因为当时日本的PS2价格为19800日元，欧美地区的PS2售价为179美元，约合人民币1500元，在中国销售的PS2游戏机价格居然比别的国家的价格要贵出400元。不过在新闻发布会上，索尼中国董事长对此定价的解释为：中国版的PS2售价是索尼经过周密的市场调查之后制定的，是一个很适当的价格。

“很适当的价格”？！这实在是一个很让人莫名甚至是好笑的说法。索尼的“周密市场调查”到底是选的一群怎样的被调查对象我们不知道，但是很明显，绝不会是在我国数量最为众多的大众玩家们。正是因为这个1988元的定价，才使得行货PS2得到了一个“白领阶层御用”的美名。再加上索尼中国官方对大陆行货版PS2的宣传用词以及主机高贵的缎带银外表等，就不难看出索尼的确是将其目标用户群锁定在了非准玩家的非劳苦大众们，这无疑是给热情的中国玩家当头浇了一盆冷水。当然相对于300－400元的日本正版游戏而言，正版行货PS2游戏168元的价格确实还是有不小诱惑力的，毕竟看着自己熟悉的中文游戏，感觉上自然会亲切许多。尽管因为定位方面的原因，行货PS2给许多玩家们带来了一定的隔阂，不过还是有许多热忱的玩家们购买了行货版PS2并寄予了极大的期望，只是，从最终的结果来看，似乎不能尽如人意。

折戟沉戈，行货真的此路不通？

在主机硬件价格暂时较难下降的情况下，玩家们自然会将对行货主机的注意力转移到软件方面来。168元的正版价格的确有着不小的诱惑力，记得索尼在发表会上曾经表示，今后将以每个月3张游戏的速度推出，保证游戏软件的充足，并且还将发售一系列的周边产品，而且其它产品的推出将于世界同步，包括索尼的便携式掌机PSP等等。如今时隔两年半，当我们再次回顾上面这番话的时候，PSP那条先不说，单是软件阵容方面，很明显索尼当初“每月3张”的行货游戏推出速度是完全没有实现的。即使从截止目前为止已经推出的所有行货PS2游戏来看，里面几乎绝大部分游戏都是其他版本已经发售数年的作品，几乎是完全的炒冷饭，而且汉化的游戏同样也绝大部分都是汉化工作量都极少的动作游戏——我们也可以理解为这些游戏汉化与否根本无所谓。虽然也有那么几款汉化素质还算不错的好游戏，例如WE，不过我想玩过国人自行汉化的某代WE后的玩家，再一经比较的话……可以说，索尼在行货PS2游戏方面拿出来的诚意实在是不能算高。硬件价格上的昂贵，再加上吸引力不大的软件，使得行货PS2与市面上横行的水货相比竞争力就比较有限了，这也是行货PS2在发售后市场反应相对平淡的主要原因。



拒人于门外的定价，改机引发的第二春

时间进入2005年上半年，就在人们以为行货PS2会就此沉沦下去的时候，其却再次绽放出了销量上的第二春。之所以在这里特别强调是“销量上”的第二春，相信大家也都知道原因吧——引发这一热潮虽然也有索尼主机降价400大洋方面的原因，但最主要的原因恐怕还是针对行货主机的改机芯片的横空出世！当时行货PS2改机后1800元左右的价格虽然仍比改机后的7万系列水货PS2高出了约300元，不过由于7万系列的PS2使用了大量集成技术，在散热方面比大机子要差些。改机后发热量更大，烧机的情况屡见不鲜。于是散热能力强的PS2大机子就不存在这种问题，当时其他型号的5万系列PS2早已停产，这就给行货PS2的热卖创造了条件。



虽然索尼官方表示其对行货PS2遭遇改机并不知情：“行货PS2降价后的销量如我们预测的增长，行货PS2降价是为了适应市场的需求。我们希望更多的中国消费者可以体验这一广受欢迎的电脑娱乐系统。降价和改机应该是没有关联性的。我们会调查确认是不是真的有改机这回事，同时也会尽力研究解决方法。”同时对于行货PS2降价是因积压过多的说法，索尼表示：“降价是SONY中国对市场需求进行了非常深入的调查后，以最大的努力，协调了各方关系后做出的慎重决定。所谓倾销积压品的说法是错误的。”

对于索尼的这些说法，其实我们不必去深究到底是真是假，相信大家自己心中都有自己的想法。不过客观来讲，索尼这次的行货PS2进军中国计划最终还是以失败而告终，当然，这次在延续时间长度、深入玩家的力度、以及行销策略、宣传手段等方面，要比七年前的土星强上许多。所以，尽管最终还是失败了，尽管还有着太多值得改进的地方，至少索尼让我们看到了希望，作为一名玩家，还是应该感谢索尼的。

神游的风光，以及背后无奈的玩家们

2005年，有关在中国大陆将要发售新主机的消息源源不断，下面就列数一二。与四通和索尼不同，神游公司是一家完全由国人自主的公司，所以尽管同样是行货主机的代理商，神游公司在自主性上比前两者要强上许多。自从神游公司成立之后的两年多以来，从最初的神游机到之后四款行货掌机的相继发售，神游可以说是国内最风光的游戏厂商了。不过厂商的风光并不代表国内玩家真正得到了非常多的好处，事实上，除了行货主机之外，国内玩家们并没有在最重头的部分——汉化软件上享受到多大的“特权”。如何打破当前的尴尬局面还是继续维持这种情况？

抢滩登陆，神游索尼齐头并进

中国有着巨大的人口基数，当年“2000万台数”的FC普及量虽然没能让任天堂捞着多少实际的好处，但面对这个潜在的大蛋糕，相信很少有厂商不会动心。97年世嘉的失败让它们看到了国内市场的不成熟，也同时看到了潜力，七年的沉寂之下，是新一轮行货登陆中国计划的酝酿。于是，在2003年下半年，我们看到了游戏业界的两大巨头，任天堂和索尼几乎同时出手，目标，直指大陆行货主机！

事实上，在这方面，任天堂其实是比索尼抢先出手的：早在2003年9月底的东京电玩展上，任天堂社长岩田聪就表示任天堂将进军中国，与中国神游科技联合开发一款针对中国市场推出的新主机“神游机”(iQue)，而这款吸引了不少玩家眼球的神游机就在同年11月底正式推出，无论从新闻的发布还是实际动作来看，任天堂确实是要先于索尼的。不过考虑到时间上的延续性，也即神游公司从最初神游机的发售至今一直都有着一连串不间断的举措，与索尼已经“夭折”的行货PS2相比，至今仍然生命力旺盛的神游确实颇为难得。

尽管从当时的市场情况来看，在世界范围内早已经是PS2、NGC和XBOX三雄称霸的局面，N64这台主机已经相对有些过时，但在我国国内其实还算是比较领先的主机。特别是主机价格498元、每款正版游戏只需人民币48元的价格定位实在是相当吸引人，再加上随机就会内附《马里奥64》、《赛尔达传说～时之笛》、《星战火狐64》、《马里奥医生》和《水上摩托车64》五款游戏，每一款都是完全中文化，所以尽管“神游机”比索尼的行货PS2要落后了“一个时代”，但其实际性价比其实还是比较高的。

说到神游机，就不得不单独提一下它独特的防盗版机制。众所周知，猖獗的盗版现象一直是国外厂商对我国市场最大的顾忌，为了解决这个问题，神游公司在设计神游机时采用半导体记忆卡的方式，让玩家透过严密的保护程序，在直营的门市店付费下载游戏安装到记忆卡上，以防范游戏被任意盗版。而且神游机将采取三重密码保护，必须经过游戏本体、门市店密码与任天堂的密码控管，能有效阻止游戏被盗版。通过去神游直营的门市店下载的方式来购买游戏可以说对盗版的侵蚀起到了很好的抵制作用，但这种方式同样有着其不足之处，那就是其前提条件应该是神游公司在全国各地的直营门市店必须要有足够的分布量，这样才能给玩家们带来便利，否则的话，反而会给玩家们带来极大的不便。所以尽管



↑神游掌机发售现场明显突出了中国特色。

“神游机”性价比颇高，市场潜力也不错，最后却始终没能引起大的市场反响，一方面固然与汉化软件的跟进速度过慢有关，但恐怕更重要的原因还是如上所述的便利性问题。

“小神游”，从家用机到掌机

在这里，编者认为是很有必要单独介绍一下神游公司的一些基本情况的，因为其企业背景既不同于当年的四通，也不是索尼中国这种纯粹的国家分部式企业，神游公司可以说是一家纯国人的企业。任天堂虽然对神游控股50%，但神游公司的所有经营管理以及最高决策均在苏州公司本地执行，美国和日本团队均退居二线为辅。这表明iQue并非任天堂“直属”企业，而是任天堂“关系”企业；另一方面，神游机的硬件开发由美国团队完成，外观设计更是美国IT界首席设计大师SCOTT SUMMMI的得意之作，并非流言中的N64部件改良或出自台湾开发团队之手。

其实纵观神游公司成立之后的一系列举措，我们不难发现，除了最初发售的神游机是家用主机之外，之后发售的一系列行货主机全部都是掌机，很明显神游公司已经将战略重点从家用机市场转移到了掌机市场，而“小神游”也就成为了之后一系列行货任氏掌机的标志性前缀名。2004年中，按照神游与任天堂的商定，“小神游”作为“Game Boy”的对等品牌在国内正式注册，看似简单的一件事情其实过程可谓相当之波折。要知道，对于国外合作方而言，这么做等于是将自己的品牌抹杀，取而代之的是一个中国品牌，老外们更乐意的是取一个好听的中文产品名，品牌则沿用国外的注册商标，待将来江山打下，顺理成章一切都是自己的。在国外，“Game Boy”是一个注册品牌商标（R），代表的是GB全系列品牌，而“Game Boy Advance”和“Game Boy Advance SP”是待注册产品商标(TM)，神游力争的，正是这份品牌对等关系。看似对国内玩家关系并不大的一个主机称呼问题，其中蕴藏着的玄妙竟然精细如斯。

以上种种我们不难发现，其实神游公司在行货掌机方面拥有着比较大的自主权，如何运用这份自主权真正给国内玩家带来好处，这才是国内绝大部分玩家真正关心的问题。

风光背后，我们的奶酪在哪里？

神游这两年可以说是动作频频，神游机、小神游GBA、小神游SP、IDS、IDSL一系列行货主机的发售简直让人有目不暇接之感，不过在这片繁华之后，国内玩家究竟得到了多少的好处，我们不妨来仔细分析看看。首先要说的自然是主机价格问题，平心而论，神游机绝对是性价比较高的，而小神游GBA和小神游SP也基本保持在了与水货掌机同等的价位，不过到了IDS和IDSL上，价格方面似乎就不是那么有优势了。其实神游给行货主机的官方定价与水货基本都差不多，但是到了各游戏店店头，BOSS们具体会要价多少玩家们就只能听天由命了，这就好像我们经常在一些商品的包装上看到“官方建议价：XXX元”，然而实际却不得不花高于这个价格的银子才能买到的情形是一样的。

这里不得不提一下神游公司的流通方式，当然，这并不是神游官方给出的资料，而只是编者从某些代理商处得知的消息，虽未必尽然如此，却足够我们窥斑见豹了。神游所谓的代理和分销是这样操作的：你只要一次性买特定数量以上的主机，就谁都可以买神游的产品，说自己代理了神游行货。因为这种买断式销售，所以定价的权力完全在商家，而神游的批发价格完全没有意义，甚至神游连建议销售价格的权力也没有了，相比之下，SONY的行货版PS2还有建议价格。这样做的结果，自然大大降低了神游的前期销售风险，不会形成库存，降低费用支出，不过神游在得到了眼前利益的同时也失去了本应被良好培育的感情市场。另外据说还有一点，那就是游戏店无法对神游的行货主机保修，而只能邮寄回厂家，此种方式无疑太过繁琐，在这样的情况下，相信大部分玩家宁愿就地找游戏店帮忙修理而不会选择那么麻烦的手段了吧？毕竟从实际结果来看，两者几乎没有什么差别。

另外要说的就是行货软件的问题，这两年里，神游发售的各款行货主机之中，行货软件款数发售最多的还就是最早的神游机，之后的一系列行货主机，其对应的行货软件数量实在是少得可怜。当然，能够在主机的系统菜单中看到熟悉的汉字的确是一件让人感觉亲切的事情，不过这对于在游戏业界摸爬滚打这么多年的国内玩家而言，象征意义要远大于实际意义。我


↑行货软件不足是当前很难解决的问题。

们更关注的，是软件的汉化，无奈神游公司在这方面付出的努力实在是少得可怜，不但汉化软件数量极少，即使汉化，也大多都是捡的文字量极少的动作游戏，官网上“预定发售”的那些汉化游戏几乎是永远地一成不变，汉化软件，这个本应是神游花费大力气的领域，却再一次让国内的玩家们失望了。为何会产生这种情况？恐怕原因之一就是这些行货掌机采用的仍然是卡带作为媒体，神游无法保证其加密能力强到绝对不会被破解，这样，在国外原本应该是硬件赔钱软件赚钱的经营模式到了神游这里，只能迫不得已的变成了靠发售硬件为主要盈利手段的模式了。到了最后，就形成了今天神游卖自己的行货主机却发售极少的行货软件，对玩家们用行货主机玩盗版游戏听之任之的局面。如何打破这种恶性循环，我们不能仅仅将希望寄托在神游身上，毕竟神游只是一个商人，人家要解决的首要问题是生存而不是拯救国内游戏市场，这个担子太大。进一步规范国内游戏市场，为行货主机的生存和发展赢取更大的空间，仍然是一个任重而道远的工程，所幸神游还在顽强地生存着，这次的战役，还远没有结束……



用行货主机玩盗版？让人尴尬不已的局面

二零零五年那个短暂的春天。

2005年，有关在中国大陆将要发售新主机的消息源源不断，下面就列数一二。首先是10月份的神游GBM接近于第一时间推出，然后就是索尼的PSP宣布于11月隆重上市，再就是2006年的Xbox360也已经预订要在大陆推出行货主机，另外还有消息称，神游在2006年更要将Wii（当时称作“革命”）同步带入中国！怎么样？这些消息是不是很让人兴奋呢？本来很少有行货光临的中国大陆游戏市场，却一下子迎来了四份大礼！可以想象，当这四款主机陆续送到中国玩家面前时，恐怕大多数人都会觉得国内的游戏业发展得有点快得让人无法接受了。这可不是什么突如其来的惊喜，一切恐怕从很久以前就有了先兆，但结果……

11月的PSP骤然沉寂

索尼的行货PS2在国内推出的时候，的确曾令广大玩家都充满了希望。然而后来的市场惨淡并不代表中国的游戏市场真的就只是一潭死水，索尼的这一次失败甚至可以说是意料之中的举措。所谓“醉翁之意不在酒”，索尼明白，在中国推广主机不能只靠真正意义上的玩家，如果能够打动既有钱又有时间的白领才是明智之举，所以在当初的国内宣传策略上，索尼就将PS2定义为多媒体家庭娱乐终端，而非单纯的游戏主机，目的很明确，就算你不玩游戏，你也可以把它当作是一台带游戏功能的名牌DVD使用。不管这样的宣传是否有效，起码PS2的受众面广了，是不是玩家都可以买。索尼费尽心血做这些事为了什么？自然不是一锤子买卖，那是给下一步动作做准备，原本定在2005年11月推出的PSP无疑还会走PS2的路，同样是用多媒体娱乐功能来打开市场，同时再配合少量游戏来吸引部分消费能力高的玩家，反正PSP的游戏没有区域版本的限制，就算行货软件不足，大家仍然可以在行货主机上玩各种水货正版软件。再加上PSP的便携，以及当下的市场热



度，如果它真的在11月发售的话，其市场的反响很可能就会好于行货PS2。索尼的目光一向很长远，先把长线放出去，大鱼上钩是迟早的事，所以对于PSP在中国大陆发售的考量应该是比较缜密的。

11月究竟发售了没有，大家看看自己手中的PSP就知道了。虽然电池仓里写着“Made in China”，但其发售的地点却大都是日本或者美国。直至今天，我们依然没有看到行货PSP的影子。至于为什么不发售，原因大约有以下几点：1、水货价格的冲击。2005年11月的时候，一台水货PSP的价格大约为1500元，在当时来说已经是非常低了。而行货如果加上关税以及其他费用的话，价格只能比这个高。所以在给人第一印象的价格上，行货就丝毫不占优势，就像行货PS2。2、主机的破解。尽管索尼在1.0和1.5版被破解之后马上推出了2.0版来抵制黑客的破解进程，然而2.0版随后又被降级成功，所以在去年11月的时候，可以执行盗版软件的1.5版还有一定的货源。而行货主机必然是更为安全的2.0版以上，破解基本没有希望，那么对于热



↑Xbox现在是否推出行货，大家已经不关心了。

衷于玩游戏的玩家来说，行货也没有什么吸引力。并且游戏破解之后，对于软件的销售也会产生莫大的影响，很可能开发人员辛辛苦苦汉化的软件，没过多久就会在网上出现该游戏的Rom。3、市场的饱和程度。2005年11月已经是距PSP发售将近一年的时间了，很多追求时尚的白领一族早就将其当作“具备游戏功能的MP4”购入，这部分人的消费能力较高，应该是最大的消费群体，然而他们买了PSP之后大多用于看电影、听音乐，玩游戏不过是偶尔为之，这样一来，主机的寿命可是大大增加了，想要等到他们再购入一台，恐怕PSP2都要推出了。所有不利因素综合起来就是，爱玩游戏的不会选择行货主机，而不玩游戏的已经基本都买过了。

面对这样的状况，索尼要是继续坚持在05年11月推出PSP的话，那么结果显而易见，早晚会沦落到和行货PS2一样“清仓甩卖”的命运。

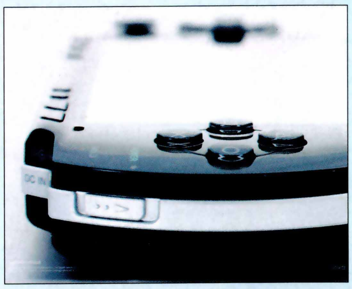
如同过眼云烟的Xbox360

以上是以索尼一家为例，其余像是任天堂、微软当然也都明白如果打开中国市场将会意味着什么。这个时候不应该还抱有观望的态度，早一步介入这个市场才是当务之急，Xbox360是第一个透露有意在国内推出的次世代主机。在05年于上海举办的ChinaJoy期间，微软就在大会的分论坛上阐述了360进军中国的一些构想，当时消息一经传出，大部分玩家都非常激动，因为这极有可能成为中国与世界同步的第一款家用机。之前微软曾有意在大陆发售Xbox，而该计划的搁浅也很有可能是微软准备直接推出最先进的次世代主机。

直到Xbox360在美国、日本发售之后，中国的玩家依然抱有希望，认为最多在2006年就可以玩到行货版的主机，而且在最初发售的游戏中已经出现了包含中文字幕的版本，这更让玩家们坚信行货主机近在眼前了。

就在今年年初的时候，微软终于发话了：将不考虑在中国大陆发售Xbox360，并且在今后较长的一段时间里也不会将此纳入主机推广计划！看到这样的消息，以及听到这么强硬的语气，估计原本热切期盼360的中国玩家都傻眼了。高涨的热情就像被冷水猛泼一下，心都凉了！原因太俗套了，还是因为盗版。这个原因大概已经快被中国玩家习惯了，而且对此毫无办法，只有任人攻击、指责。

中国的游戏市场对于微软来说是比较陌生的一个领域，之前世嘉和索尼的失败并不足以让微软望而生畏。相反，微软可以从中找到适合中国市场的经营方针，于是在2005年的时候，他们还是信心十足的。不过后期通过对中国游戏市场的了解，微软才真正发现这不是一块好啃的骨头。盗版问题是存在已久的了，消费能力偏低也是短期无法改变的事实。如果先推出Xbox的话，无疑是自寻死路。首先，它已经退出了主流机种的行列，而且破解方法已经非常成熟，再加上价格难以与水货抗衡，所以自然不在考虑的范围之内。而最新的Xbox360呢，本以为有了全新的防盗版措施后可以与黑客进行长期的较量，结果没想到这台主机竟然成了破解方式最为简便的主机，仅仅靠刷写光驱就可以读取盗版。而且新主机的降价空间特别少，即便与水货持平，也很难被大多数玩家接受。试想谁还能在这样的情况下去冒险呢？微软在日本市场上已经吃了大亏，中国游戏市场的健康程度还不及日本，那么成功的几率更是



↑推出行货PSP的消息曾一度令我们兴奋异常。

低得难以想象。如果说现在赔本是为了在将来多赚点吆喝，可360才发售了不到一年，离下一台主机发售时间还早得很，所以现在根本也没有品牌宣传的价值，微软的行货主机计划恐怕就要延续到下一代了。

行货Wii，美丽的误会？

对于推出行货Wii，最早我们也只是从传言中听说的，而后经询问神游方面才得知这只是一个谣传。任天堂的行货掌机在中国的境遇是最好的，所以人们更加希望神游能够将任天堂的家用机也引进中国。特别是Wii，其新奇的游戏方式和低廉的价格都非常适合当前的中国市场。既然任天堂根本没有过在中国推出行货的计划，那么这款主机也就没有必要多说什么了。总之，是一场美丽的误会。



水货盗版当道的游戏市场如同激流险滩
行货正版在这种畸形环境中只有沉没搁浅

“行”路难，何处是彼岸？

行货到底有没有出路？现在谁也不敢下定论，起码目前还没有。一件事情到底能不能行得通，要看它到底给人们带来多少好处。行货游戏主机进入中国能给我们带来什么？以前没有行货的时候我们缺了什么？现在想想这些问题似乎很难得到答案。没行货的时候我们有水货玩，品质没什么保障，全靠自己的经验来识别主机质量的好坏，而且售后服务基本没有，所有隐患都要自己承担。软件很贵，但是因为有盗版，比起欧美玩家我们也有“得天独厚”的条件。不过我们少了被重视的权利，以至于好游戏统统要找攻略，游戏的剧情只能靠翻译，我们的游戏品位永远跟着日本和欧美的屁股后面……

梦幻般的PS3、Wii、360

这里说“梦幻”两个字可绝对不是夸这些主机有多好，而是说要想让这些热门的次世代主机推出行货就如同梦幻一般，不可实现。为什么PS3不能引进？PS2不都有行货了吗？答案简单得很，太贵！连日本和欧美的玩家在得知了PS3的定价后都纷纷开始支持Xbox360和Wii，那就更不要说中国玩家对这台主机价格的感觉了。用一个台式电脑的价格去买一台游戏机，不但成年玩家们觉得头痛，孩子正在上学的家长们就更不会花这么多钱来“耽误”子女的学业了。价格还只是一方面，PS2的教训可是索尼终生难忘的。推出已两年半的行货PS2究竟在中国卖了多少台？估计没人知道。那么如果行货PS3在中国发售，又会卖出多少台？这个问题更是无法回答。想要在中国市场去推行一款价值近5000元人民币的主机几乎没有可能。



Wii倒极有可能是三大次世代主机中最早一个登陆中国大陆市场的。最大的原因就是便宜，而且可以兼容以往很多主机的游戏。这种“花小钱，办大事”的设计对于讨好囊中羞涩的中国玩家是最奏效的。另外，Wii不支持高清晰电视，这也可以降低玩家们的投入。只不过前提还是别出现盗版，以及主机破解。这就要等到Wii推出之后，看看黑客们的破解进程，以及市场的反应后再做决定了。

至于Xbox360，不用多说了，前面我们已经讲了许多，而且人家微软早已宣布不会在中国大陆推出这款主机，所以我们干脆就断了这个念头吧……

都是盗版惹的祸

从土星到PS2，再到还未发售就中途停止的PSP和Xbox360，每一款行货主机的失败和行货发售计划的中止都在很大程度上是被盗版所害。不管硬件厂商费了多大的劲在防盗版上，也只不过是影响了破解的时间长短，并不能彻底杜绝。巨大的利润空间使得很多盗版、水货商铤而走险，并且为了获取更多的利益，他们的破解和盗版速度也越来越快。例如正版游戏还没推出，盗版软件就已提前上市了，而从目前各黑客组织破解主机的速度来看，所谓的最新防盗版技术也好像总跟不上破解手段的更新。到目前为止，市面上所有的主机都被黑客们给攻陷了，NDS的烧录卡在不断提高自己的兼容性、PSP则通过降级和安装芯片来直接读取记忆棒中的游戏、Xbox360更简单，只要刷新光驱就可以运行盗版软件！面对如此之快的主机破解速度，就算是微软这样财大气粗的公司，也不愿意拿自己的美金往这个无底洞里面扔。打击盗版是国际性的工作，我们中国人自然也有这项义务。尽管目前中国的消费者由于长久以来的原因对盗版危害的认识没有国外那么深刻，但其产生的实际影响却是我们无法回避的。作为一个普通的消费者，我们不可能凭一己之力去改变当前的状况，同时更不要奢望在短时间内彻底改变人们购买盗版的习惯。不过只要开始从点滴做起，从改变我们的观念做起，那么中国的游戏市场早晚会走向正轨的。要想从自己做起，大家恐怕需要下很大的决心，这也不是件容易的事，终归其在价格上的吸引力太大了。不过我们换一种思维想一下，盗版其实就是偷盗别人的劳动成果，我们购买盗版就等于在助长这种不良的风气。在我们抱怨中国没有行货主机，游戏大作不发售中文版的时候，我们是否应该想到，如果过去的20年里，中国没有盗版，那么现在的情况一定不会是现在这样。所有的硬件厂商必然会首先考虑庞大的中国市场，而软件开发商们则会在游戏的制作上更多考虑中国玩家的喜好，这些听起来有多美好！希望这一天不要来得太晚。





梦想实现需要你我共筑

任何事情形成了习惯之后都会变得难以改变，目前水货当道的状况已经持续了很长的一段时间，大家自然都已经习惯了这样的游戏生活，能改变固然是



好事，但保持现状不改变也能接受，同时如果改变得不够理想的话，恐怕大家更会觉得难以接受。中国的游戏市场已经在长期的畸形发展中“变态”了，所以在国内推出的行货也都得不到健康的发展空间。还是拿行货PS2为例，它的失败跟软件的落后有直接的关系，但这真不是索尼的错误，因为价格不能太高，于是只能推出老软件，而老游戏又没什么市场，结果主机也就失去了吸引力。神游推出了GBA、GBA SP还有IDS，不过始终也是硬件销量要远远好过软件，玩家在购买了上述的硬件后玩的大多依旧是盗版、烧录卡。中国游戏市场的成熟还需要一段时间，起码现在还不可能真正做到与世界接轨。

就当前以及以后的一段时间来说，大陆上的行货还是会以神游代理的掌机为主，当然我们也不排除索尼、微软会继续冒着赔本的风险继续拿行货主机来砸中国市场。未来的发展无非两种可能，自然有好有坏。好，就是渐渐步入正轨；坏，仍旧止步不前。咱们先说好的，多款行货主机发售必将引发竞争，各个厂商都会按照中国的国情来制定主机和软件价格，并且在软件的阵容上也会大大改进，就像目前的香港、台湾省，不少好游戏也是第一时间推出了中文版。大陆的市场更大，在这方面也更有希望。剩下的价格方面只要合理，玩家对待自己喜欢的游戏应该也会选择收藏正版来好好研究。如此形成良好的消费习惯和市场环境，以后中国的玩家自然也就可以扬眉吐气了。坏的可能呢？无外乎盗版商再次用高速发展的技术力征服玩家的



↑热衷于玩游戏的行货也没有什么吸引力。

口袋，以至于让靠软件挣钱的游戏厂商们败兴而归，那么后果就是我们要再等上4到5年的时间来盼着下一代的主机降临。

以上两种都是猜测，而且是建立在发售行货主机的基础上，大概也会有第三种可能出现。不过大家可能发现了，就算是行货大批进入中国，但只要是盗版依然存在，那么再理想的环境也会被破坏掉。这个事实大家再清楚不过了，我们也是不止一次反复提起。就算是呐喊吧，说得多了，大家自然会慢慢接受。作为玩家，我们都希望能够让游戏健康地活下去。假如你真的很喜欢某一款游戏，那么购买一张正版就是对它最好的支持。如果单单是嘴上说喜欢，而玩的依然是盗版的话，那么你并不是在支持，而是在亲手毁灭它。行货的出路究竟在哪里？答案也许就在你对待游戏的观念当中。

爱它就给它一片健康成长的纯净天空
中国未来的游戏市场需要大家共同来维护



电玩综合情报志
Vol.187
2006 / 16
半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「异度传说」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

本刊声明：

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见下。

热点 热点话题 & 独家分析

PS3机密文件意外泄露 ……008
七月的奇迹 ……009
游戏业的疑问 ……018

新作 无双特报 & 无双报道

特报 狂野历险 第五先锋 ……022
特报 怪物猎人P 2nd ……026
地狱使者 ……028
妖精计划 ……032
圣女贞德 ……030

专题 特别策划 & 业界分解

行货路漫漫 ……001
自由的国度 ……040
暑假十大必玩 ……044
海拉尔创世纪 ……052

攻研 攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

女神异闻录3 ……080
异度传说3 ……088
DON大乱斗 ……104
铁拳 黑暗复苏 ……098
最终幻想12 ……108

评介 游戏铁板阵 & 电玩铁板烧

掠食者 ……034
女神异闻录3 ……037
捉猴啦 百万猴军 ……035
DON大乱斗 ……038
火影忍者 RPG3 ……036
战国BASARA2 ……039

别致 固定栏目 & 特色专栏

游戏新闻眼 ……008
中国电玩榜 ……020
闯关族的家 ……062
大墙画廊 ……068
龙哥热线 ……069
战国英杰传 ……072
电玩产业论 ……073
秘技天地 ……074
日文地狱 ……075
经典角色 ……076
GAMEBAR ……078
新作游戏发售表 ……118
抽奖 ……120

招 聘 信 息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜　■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜　■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱　电软招聘收
邮编：100011　咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■电子邮件：vgame@public.bta.net.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.187

Focus on Game News

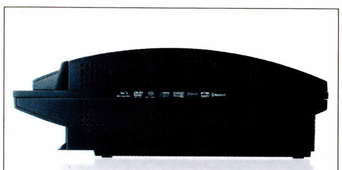
双周注目图片



TECMO日前放出了《DOA:沙滩排球2》的最新图片，看到这些清凉画面，似乎夏天也不那么炎热了。

SCEE内部机密文件意外泄漏 PS3大批最新细节资料公开

本刊讯　最近，从SCEE内部流传出一份关于索尼PS3主机、手柄、游戏软件、蓝光业务以及家用电子业务拓展方向等内容的报告书。这份近2万字的文档就PS3热点问题进行了详细的讲解，其中也披露了原先未曾公布过的重要内容。目前这份资料的来源渠道还不太清楚，不过里面的内容明确显示是来自SCEE的官方资料，所以估计是有人通过内部人员窃取出的情报，因此其可信度还是比较高的。下面就是这份资料中的所有内容。



一 关于PS3配色、产地和发售日

1. PS3的两个规格。PS3是一台电脑而不是一般意义上的计算机娱乐系统，因此才考虑推出多种规格。在未来，用户可能需要使用硬盘来存储大量的资料。而目前，随着网络的普及和家庭化，我们决定推出一种具备除HDMI以外各种端口的系统，其他所有配件都可以在市场上购买并通过适配器来连接。

2. PS3首发的颜色将只有黑色这一种选择，但日后有可能推出其他颜色的主机。

3.关于PS3首发时间、区域及数量。PS3全球首发的数量为200万台（在开始发售的3周内），到今年12月底达到400万台，到2007年3月累计达到600万台。日本地区发售日为今年11月11日，亚洲其他地区发售时间与日本保持一致，欧美的发售时间为今年11月17日。两个版本的PS3主机将视首发时各地的需求量而有所调整。

4.PS3的产地和生产时间。PS3主机的生产将于今年夏天在中国和日本同时展开，但具体时间以及生产厂商的名字无法透露，目前PS3使用的主要半导体芯片已经开始投产。

5. PS3的网络服务、开始时间、费用等问题。PS3网络服务系统已经接近完成，基本服务内容将完全免费，但部分内容以及特定服务项目将在开始时收取一定费用。

二 关于PS3售价和亏损问题

1.之前4月份的财政报告中称，2006财政年度可能会给SCE带来近1000亿日元的亏损，PS3的发售是否会对这一预测造成影响，PS3以两种版本发售是否会增加成本预算等问题。PS3的发售不会影响年度财政报告的预测。另外，PS3并没有发售两个版本，而只是两种规格不同的型号而已，就和普通PC一样。

2.索尼预计PS3何时能够开始盈利，根据日本财经5月1日公布的报告，PS3在2007财政年度内能够获得超过1000亿日元的利润。索尼对此的态度是：在PS3发售的最初阶段，由于生产成本的问题，索尼可能会面临亏损。但索尼软、硬件优势相结合的营销模式不会改变。通过PS2的业务索尼积累了许多宝贵的经验，因此在PS3的业务方面，索尼希望能够以最快速度开始赢利。然而，现在来谈赢利的问题还为时过早，我们也从来没有对外界透露过索尼期望通过PS3能够获得多少利润。

三 关于PS3的手柄及功能问题

PS3手柄动作感应机能的主要特点：玩家可以通过改变手柄的偏移度、倾斜度和滚动角度（即X、Y、Z三个坐标轴，也就是官方所说的6轴检出机能中的3轴）来直接控制游戏人物、车辆或飞行器的运动轨迹，而不需要像传统手柄那样采用按键的方式。

PS3手柄能自动准确地检测出上述3个坐标轴的细微加速度变化，玩家可以借此来自由控制角色的移动速度。PS3手柄的动作感应机能不需要借助任何外接设备，PS3手柄动作感应机能同时支持PS3操作系统的导航功能。PS3手柄将会随主机附送一个，单机最多可支持8个手柄同时游戏。

1.为什么要改变PS3的手柄设计。索尼自从去年E3上收到大量反馈信息以后就决定更改手柄的设计方案，在继承全世界最受欢迎的PlayStation系列主机的手柄设计的基础上，索尼对PS3的手柄进行了进一步的完善和改良。

2.PS3手柄的动作感应功能是否能应用在所有的PS3游戏上？这将取决于游戏作品本身，但索尼希望开发商在游戏制作过程中能够积极运用这种新功能。

3.索尼曾经保证将为PS3提供最完整的向下兼容服务，包括PS和PS2游戏，但没有震动功能的PS3怎么能保证最完整的兼容呢？没有震动功能对游戏本身并没有太大的影响，索尼希望广大玩家能够支持PS3手柄和它所带来的更新颖的娱乐方式。

4.在E3上展出的PS3手柄都是有线的，实际发售时的手柄是否是无线的？实际发售时PS3手柄都是无线的，之所以在E3上没有使用无线手柄是因为会场上有太多无线设备会干扰信号的正常接收。

5.PSP有可能作为PS3的附加遥控器或手柄来使用。

四 关于PS3游戏和价格等问题

1.关于游戏开发商没有拿到足够的PS3开发硬件的传闻。PS3的游戏开发工作都在顺利进行中，E3上展出的众多PS3游戏作品就是最好的证据。

2.PS3游戏售价将在多少范围内，是否能够与PS2软件持平或接近？作为硬件开发商，索尼不对软件售价发表评论。关于索尼的第一方游戏开发商的软件价格，我们认为游戏软件的价格会根据销售手段，如盒装零售或网络购买等方式的不同而产生差异。

3.在E3上展出的游戏是否都将成为PS3首发游戏？大部分在E3上提供试玩的游戏都将在PS3首发或首发后不久正式发售，部分以影像方式展出的游戏也有可能会成为首发游戏。

4.E3上展出的游戏是否都支持1080p显示？《GT赛车HD》是以1080p的解析度和每秒60帧的显示模式展出的，至于其他游戏，有些是1080p，有些则是720p。

五 关于PS3硬件规格和噪音等

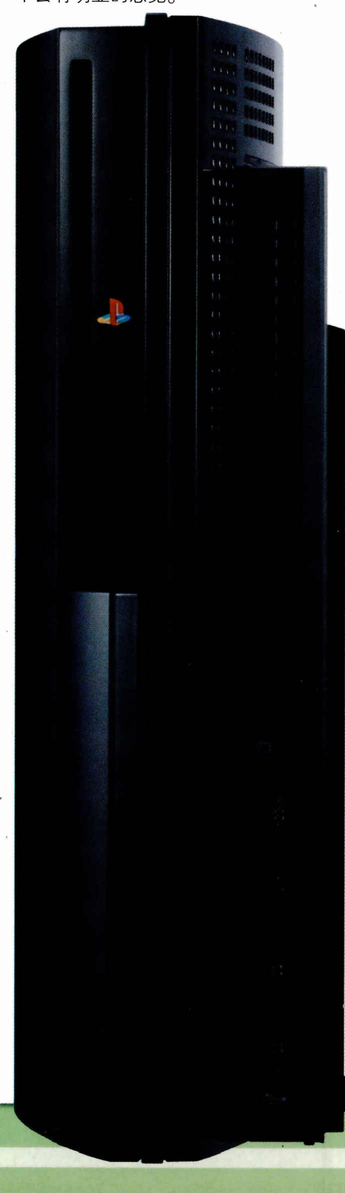
1.关于PS3 HDMI端口的问题。60GB版由原先的2个HDMI端口减少到1个，而20GB版取消了HDMI端口。没有HDMI端口的PS3使用AV端子同样可以观看高清晰的影像，支持蓝光模拟信号输出的软硬件到2011年就可以完成，通过家庭网络的图像输出标准化工作目前也在顺利进行中。

2.60GB硬盘对PS3来说是否足够？60GB的PS3已经相当于Xbox 360硬盘的3倍，根据目前的情况我们认为，这样的容量对于存储网络游戏资料以及PS3与PC之间的数据传输已经足够了，即使在未来有需要的话，也可以通过升级来获得更大的存储空间。

3.20GB规格的PS3并不支持Wi-Fi 802.11传输协议，这是否意味着其不支持与PSP的传输？PS3的家庭网络将会遍布全球，因此完全可以通过大范围的无线网络适配器和USB端口来实现PS3与PSP之间的数据传输。

4.是否会根据计划采用Linux操作系统？PS3拥有完善的计算机系统，而Linux则将被作为标准的操作系统而被采用。

5.PS3的工作噪音大约为29分贝，与PS2的噪音程度相近，因此在使用时应该不会有明显的感觉。



七月的奇迹

天气很热，在这样一个本该是游戏淡季的月份里，日本游戏市场的泥潭中却有着一些不可忽视的气泡不断涌起。

PS2独舞，黑红秀演

PS2创造了主机销售的奇迹。不仅是全球销量，单就日本市场来说，如今PS2的业绩都可让所有主机平台的销售数据汗颜，更何况PS2的销售热潮还远没有到退散的时候，刚刚第六个年头的游戏站二代目，毫无疑问还会有相当坚挺的至少四年的销售时间。根据日本最新一周的销售统计，让SONY引以为傲的PS2，继续吸引到2万4千人为她掏了腰包。作为已经畅销六年的游戏硬件产品，还能保持每月十万台的记录，这在家用机销售历史上必然是要坐到交椅的头一把。

不过在软件方面，PS2游戏却仍旧只能继续表现为勉强的境地。被SQUAREENIX寄予厚望的《北欧战神传2》首发销量达到30万2867本，这一成绩，比起当年PS的一代却略有下降（PS一代初周销量为31万1630本，最终销量63万4958本）。而且值得关注的是，当年一代北欧在随后的表现是连续性的，销售态势相当稳定，不仅第二周有着接近10万本的成绩，而且随后的第三周、第四周，也都能达到或接近5万的记录，并最终使这一原创RPG作品实现了超越50万本大关的目标。反观PS2版的续作，根据目前的形势显得颇不乐观，目前第二周销售统计数据已经迅速跌到了5万4千本左右，这作为PS2独大的家用机平台游戏来说，就当时并没有其他大作产品与《北欧2》争夺市场的情况下，这样的下滑，显然是无法令人满意的。若是按照业界惯常的走势预测，《北欧2》在今年内仅仅能接近50万本就相当不错，但要想达到甚至超越前作的记录，似乎已经是不可能了。就平台普及量来说，当时销售五年的PS是无法跟现在已经销售六年并创造了日本家用机销量新神话的PS2相提并论的，但软件方面却没有跟随硬件创造更优的成绩，硬件挺、软件疲已经成为了PS2平台销量上不争的事实。

不过，借着世界杯大潮而必然大卖的WE系列最新作《胜利十一人10》维持住了系列旺盛的生命力，就在世界杯决赛打响期间，KONAMI官方趁热高调宣布了10的出货正式突破100万本。而最新一周的累计销量已经达到了95万本以上，正式破百只是时间问题。从WE系列历史上来看，其最高峰销量正是WE6时代，累计达到了111万本以上，作为当年韩日世界杯的背景来说，创造如此记录可谓顺风之举，随后系列每作都保持了相当高的销售成绩。正统作品的最终销量都没有低于90万本。而作为四年一度的世界杯再次来临，WE10如今的销售趋势与WE6时期相当类似。尽管世界杯如今也顺利结束，但其相关热潮还未降温，WE10的后续销量应被看好。况且距离系列史上最高卖量点如今仅有16万而已，若能保持现今周销量3万本的水平，再有6周，新记录有望达成。虽是好消息，但足球游戏成为今年夏季PS2软件上的唯一亮点，却实在让人感到无奈。

WE10的热销不能掩盖PS2软件整体的疲势。BANDAI-NAMCO期待的《超龙珠Z》没能继续龙珠游戏近几年来作作越过50万的神奇表演，首周销量只有8万本的碎镜成绩顿时让船水继孝颜面无光，同时零售店纷纷降低游戏售价打折出售的局面不由得让人想起几年前NAMCO版高达的大亏本事件。因此有人笑称，BANDAI粘上了NAMCO的晦气。

PSP，PS2现象的携带版

对于硬件厂SONY来说，PSP同样是创造销售奇迹的主机。从发售以来，小兄弟就一直压在老大哥的肩上，几乎不曾下来（除了FF12发售时PS2销售爆发性短期增长外）。PSP的表现可以说非常出色。

目前PSP的周销量仍旧稳坐老二的位置，以每周2万7千台牢牢占据了数据上的领先。作为头一次掌机平台的试水，PSP没有让任何人失望，甚至可以说是巨大的成功。以此表现为据，SCE为PSP软件上所下的工夫也颇让人欣慰。在夏日淡季里，软件市场整体一片新作乏力，大量老游戏重新包装以“精选集”来填充市场的情况下，PSP保持着16款新软件的推出速度（7月），作为发售还不到两年时间的新平台，PSP在软件方面所释放出的能量已经让人有所感动。值得一提的是，同月中，NDS推出18款软件，其中软件类型方面，智力游戏占大多数，真正意义上的“大部头”的软件很少。

不过，正像前面所说，SCE为PSP的努力并没有换来软件销量实绩上的突破，PSP软件销售仍旧相当糟糕，说是“PS2现象的携带版”毫不过分。作为每周销量如此之大的平台，2006年截至7月份，PSP软件排在前50位中的只有5款作品，仅占1/10，其中《怪物猎人P》一枝独秀，其他软件都很勉强地过了10万本的及格线。

作为相当依赖第三方的PSP平台来说，这样的结果不免让各大厂商相当寒心。PSP的硬件销售数据结果成为了一种“泡沫性繁荣”，一种假象，尽管销售数据是实实在在的，但PSP的游戏利用率低这一说法，在游戏销售成绩上给了一个确凿的答案。

SONY一贯坚持的主机“多功能超值论”保护了硬件销售上的稳定和高速增长，但是在软件是生命线的市场竞争下，缺乏有效保护的第三方销售利益却成为了受害者，PSP硬件上的大成功伴随而来的却是游戏定位上的缺失。我们可以看到SONY笑的同时，也应该留意其他厂商的苦日子。

PSP，目前来说还不能成为游戏开发商的理想平台，SONY在游戏方面需要争取的恐怕不仅仅是软件销售份额这么简单，信任与信心距离崩溃可能就在一念之间。

NDS的神迹

任天堂真是幸福死了，一台掌机将这个游戏帝国再次推到了执日本游戏市场业绩牛耳的地位。NDS的神奇在继续着，仍旧在扩大，没有丝毫减缓的迹象。而随着年底任天堂释放出的超大规模软件攻势，从9月28日的《口袋妖怪 珍珠/钻石》开始，NDS恐怕在今年将创造整个游戏历史上前所未有的辉煌记录。

在这里必须先重点一提的，毫无疑问是这段时间整个日本游戏市场的绝对明星——《新超级马里奥兄弟》。作为老玩家的怀旧作凭借着新时代NDS的国民普及效应而彻底焕发了青春。这款正统续作在今年5月25日推出后，销量势如破竹，首批出货实际就超过了100万，并在短短一个半月的时间里，迅速突破了200万销量大关。这样高速的销售成绩，除了当年FC版以外，没有任何一款马里奥游戏能够达到。第一周86万5024本，第二周31万5197本，第三周24万2932本……到7月中旬，《新超级马里奥兄弟》仍旧占据着周销量的第一位，以15万本以上的绝对优势技压群雄。这样的速度，就连呼风唤雨的《动物之森》与《脑锻炼》都要退让三分。马里奥作为曾经被许多人认为是已经过时的角色形象，在2006年成为了真正的主角，无论随后的口袋妖怪们还会创造怎样的奇迹，在夏日淡季里的马里奥给出的成绩，已经足以让所有厂商顶礼膜拜。

同时伴随着这一记录的还有一项伟大的销售成就即将诞生，这就是《超级马里奥兄弟》即将在日本突破1千万的销售量，创造游戏史的单款游戏销售的神话。这一数据的统计以FC版为基础，囊括了随后复刻再版推出的《超级马里奥兄弟》，包括FC磁碟版、SFC精选集以及FCMINI版。截至去年年底，《超级马里奥兄弟》这款简单像素的过关游戏，已经在日本本土达到了960万的销量。突破1000万指日可待。



作为已经叱咤风云20年的系列游戏，马里奥的传奇故事将开启新的篇章，这一点已经没有人再去怀疑。

当然，NDS创造的神奇还不止于此。在之前几期我们已经谈到过NDS的伟大成就，在这个上屏幕的特殊便携平台上，接下来又在创造着新的纪录。

这就是与马里奥同样神奇的俄罗斯方块。

NDS版《俄罗斯方块DS》凭借着加入各种有趣要素和WI-FI对战，轻松将俄罗斯方块这一古老游戏实现了66万本的惊人销量。无论从开发成本出发，还是游戏内容，《俄罗斯方块DS》都足以成为阐述任天堂游戏哲学的最佳教科书。在这样一个以任天堂一己之力撑起日本游戏市场的时代，似乎什么样的赞美之词在这些成绩上都显得不过分。

NDS的热潮就像一股不移动的龙卷风，没人知道还将席卷多久，毕竟后面还要上演好戏，实在是让人不敢继续想像下去。

而根据日本游戏市场最新公布的数据，NDS目前的成绩完全可以用恐怖来形容，NDS几乎是凭借自己将4-6月日本游戏市场的销售额提高了30个百分点。截至目前，NDS（包括NDSL）在日本本土的实际销售量已经突破了900万台，销售速度创造了新的历史。NDS每月都以恐怖的销售数字制霸于日本游戏销售的排行榜。3月份56万台，4月份107万台，5月份79万台，6月份60万台……摧枯拉朽之势，在日本游戏主机的销售历史上，无出其右。而其他平台，今年截至目前的销量，PSP为99万台，PS2为83万台，XB360为6万台……NDS的记录比较之下，彻底诠释了“风靡”一词的含义。NDS当之无愧地成为了日本游戏业的救世主，或者说——任天堂。

由此，人们更加期待同样包含有NDS成功要素的新主机WII。日本多家媒体的调查，给了所有人相当吃惊的答案，人们对任天堂产品的信心空前高涨，或许WII的成功，真的已经尽在岩田的掌握。

8月的《最终幻想3》、9月的《口袋妖怪 珍珠/钻石》……随后的《暴风传说》、《DQ怪兽篇》、《赛尔达传说 幻影沙漏》等等，NDS继续着自己高速成长的势头，对WII的前景，将造成不可估量的推动作用。

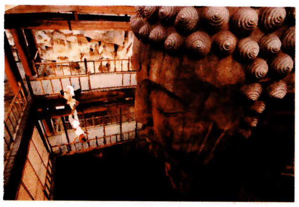
9月，任天堂对于WII的最终发表会，将会带给所有人彻底的大震惊，不仅来自于WII这一全新游戏境界的娱乐产品，NDS同样有着足以让人激晕的大动向。

一切静待，2006年下半年太过精彩。

□文/白糖

7月15日

●电影版《死或生》日前终于在香港顺利封镜，并将于9月份在北美地区首先上映。日前，该电影版的更多清晰剧照再次公开。（详细报道请见右侧）

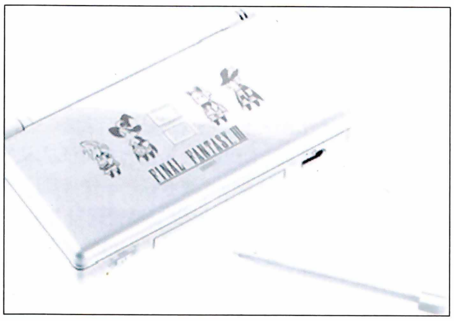


●PS3的兼容性曾是索尼吹嘘的一大卖点，不过目前这一功能遇到了问题，也可能因此而导致PS3制作时间的拖延。不过索尼官方并未对此事表态，估计这一问题可以得到妥善解决。（详细报道请见右侧）

●索尼官方于日前宣布，将在今年夏季推出4G容量的记忆短棒。本次推出的记忆棒将可以支持15Mbps的读写速度，索尼还将免费赠送给玩家一个读卡器，这一款记忆棒的售价为170欧元（约合人民币1750元）。

7月17日

●Square Enix宣布，为配合《最终幻想3》在8月24日发售，将同时推出限定版售价为2万2780日元(约合人民币1800元)的“最终幻想3水晶版”陶瓷白色NDSL套装。该主机的表面印有吉田明彦所描绘的角色插画与产品序列号，由于是限量生产，因此十分具有收藏价值。



●微软宣布，将自7月12日起，每周三于Xbox Live卖场推出1款Xbox Live游乐场的游戏新作。（详细报道请见右侧）

●Valve在日前EA举办的“EA Studio Showcase 06”媒体活动中，展示了《半条命2》的最新资料片《半条命2 二部曲》，并宣布将同步推出Xbox 360与PS3版。其中PS3版将与EA合作开发，预定2006年内推出。而该作的PC版也将会与家用机版同时发售，这次PC版的画面将会逊色于次世代主机。

7月18日

●日本任天堂于7月中旬发表，将于9月2日在日本地区推出新配色款式的NDS Lite主机“喷射黑（Jet Black）”，定价16800日元（含税）。（详细报道请见右侧）

●由SEGA制作的知名街机3D格斗游戏《VR战士5》，在经过长时间的店头测试与修正改良之后，于7月12日起正式于日本地区上市运营。

●由POKEMON公司制作、任天堂发行的NDS版《口袋妖怪 钻石/珍珠》，现正式公布将于9月底推出，并支持Wi-Fi联机功能。而且预购该作的玩家，还将有机会获赠游戏中神兽造型的玩偶。（详细报道请见右侧）





特报 日本专讯 口袋新作发售日确定 最后一波消息大公开

本刊讯 由POKEMON公司制作、任天堂发行的NDS版《口袋妖怪 钻石/珍珠》，现正式公布将于9月底推出，并支持Wi-Fi联机功能。

《口袋妖怪 钻石/珍珠》是NDS上首款正统系列作品，类型依然为角色扮演，玩家将扮演主角在游戏舞台“新王地方”接受口袋妖怪研究者七釜户博士的指导，捕捉各种野生的口袋妖怪，以完成口袋妖怪图鉴，成为首屈一指的口袋妖怪训练师。本作将支持NDS Wi-Fi联机服务，玩家只要到游戏中口袋妖怪中心地下室的“口袋妖怪Wi-Fi俱乐部”，即可与其他玩家进行联机对战或交换。联机时可支持网络语音通话功能，让玩家能轻松与对方沟通。





除此之外，游戏中还将收录众多新登场的口袋妖怪，包括各种一般的口袋妖怪，以及作为游戏封面的两大神兽，同时还会举办预购赠奖活动，提供两大封面神兽的玩偶模型作为游戏的预约特典赠品。本作目前预定9月28日推出，定价4800日元（含税）。

特报 国外专讯 PS3兼容性遇到新问题 意外状况影响整体进度

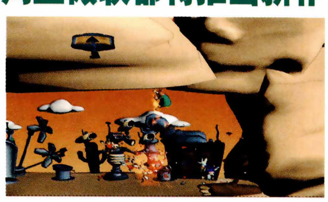
本刊讯 PS3的兼容性曾是索尼吹嘘的一大卖点，不过目前这一功能遇到了问题，也可能因此而导致PS3制作时间的拖延。

日前国外媒体采访了IBM系统与科技事业部半导体产品副总裁Tom Reeves。据透露，目前仍未确定具体有多少款PS游戏不能在PS3上运行，但索尼方面认为如果超出40款游戏的话，这个数目就不能接受，需要重新调整。另外他还说：“索尼非常注重主机的质量和兼容性，他们会反复测试同一款游戏，如果测试结果不理想，他们会立即停下当前所有进度，研究问题所在的地方并重新修正程序，也正因如此，目前向下兼容性测试的进度非常缓慢。”

2003年底的时候，索尼就透露了PS3向下兼容PS及PS2游戏的功能，当时只是个想法，而现在付诸实践后所遇到的问题也是始料不及的。希望索尼能够尽快攻克这一难关，别让PS3因此而二度延期。

网络 国外专讯 Xbox Live名作陆续登场 每周三微软都将推出新作

本刊讯 微软宣布，将自7月12日起，每周三于Xbox Live卖场推出1款Xbox Live游乐场的游戏新作，包括《青蛙过河》、《小精灵》、《大蜜蜂》等经典怀旧名作，供玩家下载。

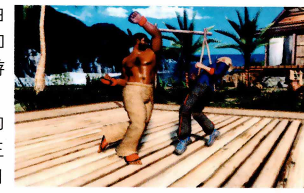


Xbox Live游乐场是通过Xbox Live卖场来下载休闲游戏或者是经典移植游戏的服务，玩家只要具备Xbox Live会员资格，即可下载试玩，并可使用微软点数来购入完整版游戏。微软将自7月12日起，每周三推出1款新作，首款预定推出的是KONAMI于1981年推出的大型电玩动作游戏《青蛙过河（Frogger）》，后续并预定推出NinjaBee的《Cloning Clyde》、BANDAI NAMCO的《大蜜蜂（Galaga）》、《小精灵（Pac-Man）》等。

北美与欧洲地区还预定于8月2日推出CAPCOM的知名格斗游戏经典《街头霸王2 Hyper Fighting》，日本与亚洲其他地区的推出计划目前没有确定。

特报 日本专讯 街机版《VF5》正式上市运营 PS3版依然预定一年后推出

本刊讯 由SEGA制作的知名街机3D格斗游戏《VR战士5》，在经过长时间的店头测试与修正改良之后，于7月12日起正式于日本地区上市运营。



↑本作是众多格斗爱好者梦寐以求的超大作，但国内无法引进的确非常遗憾。

《VR战士5》是以Intel处理器加上NVIDIA 显示卡构成的SEGA最新大型电玩基板“LINDBERGH”所制作。借由新一代基板的强大画面处理能力，《VR战士5》的图像效果有着显著的提升，支持1280x768 WXGA高分辨率输出，以及高品质贴图、高动态光源、角色自体投影等各种最新的3D图形处理技术，并采用全新的32英寸液晶屏幕机台，呈现出更细致美观的格斗擂台与人物。

在角色自定与网络联机服务功能方面，除了每个角色内定的4种造型之外，可购入的道具也比前作更为多样丰富，可通过专门的终端机台来进行设定，同时还可以利用网络来转播各地的比赛实况、角逐排行榜等。该作的PS3版预定2007年春季推出。

特报 国内专讯 《死或生》电影版日前杀青 9月份将于北美率先上映

本刊讯 电影版《死或生》日前终于在香港封镜，再经过两个月的后期处理之后，将会于9月份在北美地区首先上映。该片完全是根据游戏《死或生》改编而成的，主要讲述了四个女孩因为参加了“死或生”比武大会而相识，以及之后各自不同的际遇。日前，该电影版的更多清晰剧照再次公开。

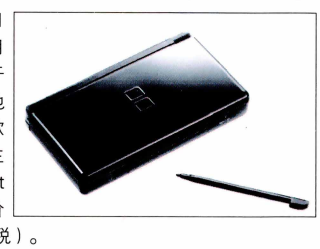


本次《死或生》的电影是由香港著名演员兼导演元奎执导，主要在中国取景拍摄。元奎是香港著名演员，也是武打明星李连杰的御用武术指导，本次不只作为影片的导演，他还亲自担任了该片的武术指导以确保整部电影出色的打斗效果。

该片总监制Peggy是哥伦比亚电影制作索尼声像公司旗下的著名独立制作人，曾成功制作过《卧虎藏龙》、《大腕》、《功夫》等多部影片。借助着《死或生》这款游戏在全球范围内的热潮，相信本片也能获得不错的票房收入。

硬件 日本专讯 新配色款式DSL9月推出 原欧版喷射黑登陆日本

本刊讯 日本任天堂于7月中旬发表，将于9月2日在日本地区推出新配色款式的NDS Lite主机“喷射黑（Jet Black）”，定价16800日元（含税）。



“喷射黑”版NDS Lite主机是日本地区所推出的第5种配色款式，与先前于欧洲地区推出的黑色款式设计相同，主机与触控笔采用一致的深黑配色，其余规格与功能都和先前所推出的机种一致。

目前任天堂已于日本地区推出“水晶白”、“冰蓝”、“珐琅深蓝”这3种款式的NDS Lite主机，而之前公开的“贵族粉红”版也已经于7月20日推出了。目前台湾省是由总经销博优正式代理引进了与日本相同的前三种款式。而大陆的神游目前则只推出了“水晶白”。

完全解析人气RPG系列最新作「PERSONA3」
——ATLUS公司特别专访

ATLUS于2006年7月12日发卖的《女神异闻录3》（PERSONA3），作为人气系列作品的最新作登陆PS2。本作和前作一样，继续由副岛成记担当人物设计。而导演方面，则换上了《真女神转生》系列的导演桥野桂。两人将根据本作高度自由的学校世界观，以及游戏的系统为主要话题，深入讲述本作的全貌。

——本作作为拥有10年历史的《女神异闻录》系列的最新作，开发的理由是什么？

桥野■公司内部其实早就希望将本系列进行下去。原本《女神异闻录》和《恶魔召唤师》都是《女神转生》系列的外传作品。而《女神异闻录》当初在PS上的推出，也是针对SS版的《恶魔召唤师》。SS一般是面向核心级玩家，PS却比较倾向于没有接触过游戏的人群。所以《女神异闻录》和《恶魔召唤师》那种比较阴暗的世界观相反，设定成以轻松的学校生活为舞台，让一般的玩家也能了解到《女神转生》的有趣之处。如今10年过去了，《恶魔召唤师》有了最新的“葛叶雷道”，《女神异闻录》最新作的开发就有了足够的理由。一方面希望能争取到本系列的更多新玩家；另一方面也想证明一下ATLUS有制作RPG游戏的实力。

——本作给人的感觉与系列的风格出入很大啊。

副岛■在决定游戏的故事之前，我的工作基本上可以自由发挥。保留《女神异闻录》原有的风格固然重要，但无论如何想在本作中突出一种现代的感觉。以当今这个时代为世界观的RPG不是很少吗？我们想尝试着弥补这个缺憾，从而对本作进行了全新的设计。

——游戏主选单的画面，非常有新意很引人注目。

副岛■这个是由公司的其他工作人员设计的。考虑到系列整体的感觉，和本作的世界观，而做出了现在大家看到的样子。

桥野■新的PERSONA，就意味着新的要素和新的世界观。本作的发卖距离前作已经过了6年的时间，主机平台和市场需求都发生了变化。最初就决定要将本作制作成POP感较强的游戏，也就是和我目前制作过的游戏有了根本的不同。大家也一致认为有必要放弃原有的阴暗、沉重的世界观。要表现一种纯粹的新的感觉，让玩家对游戏有良好的触感。

——在追求全新表现的过程中，是否遇到很多难题呢？

副岛■做没有做过的事情，对我来说是最大的挑战。

桥野■最初，在游戏设计的时候把界面做得比较复杂，结果使游戏不太流畅。读取数据的时间过长不是一件好事。最后，虽然没有设计像图画一样的命令选项，而且变成了单色的多边形，但是却表现出了现在的效果。

副岛■桥野先生说的没错，界面设计让程序员们当时制作得很辛苦。

——就像《斯特拉众神》一样，本作也采用了蓝色作为主色调。

副岛■我也经常被人问起，是不是喜欢蓝色（笑）。当然，本身并不讨厌。我在制作游戏的时候，对主色调的选择是非常重视的。至于和《斯特拉众神》一样，则纯属偶然。

——制作游戏时比较辛苦的地方是什么？

桥野■其实整体来讲，都比较辛苦。因为迷宫、探索、战斗等RPG几乎所有的要素都要具备的同时，又加上了学校生活的世界观，所以变成了一款很复杂RPG。比如，如何能充分表现丰富的学校生活，以及游戏整体的系统平衡等等。

副岛■在角色的设计上也是如此，既要符合《女神异闻录》系列的特点，又要突出本作想要表现的学校生活的世界观。

桥野■最初想把游戏做成高中3年的生活，但是感觉流程可能会太过冗长。但还是想表现出四季的更替，最终将游戏故事的时间设成了一年。

副岛■为了真实表现出现代高中学生的生活，我们参考了很多资料，甚至看了两个小时的以高中生为题材的电影（笑）。

桥野■我们也是想制作能够吸引新玩家的游戏，如果只制作面向FANS的作品，最终只能网罗年龄偏大的玩家，也许有一天会失去这些FANS。



↑游戏再现了现代日本高中生的校园生活。

——游戏中所表现的是怎样的学校生活呢？

桥野■像普通的高中生一样，课外小组、体育比赛、夏日祭、还有秋天的修学旅行等等。顺便说一句，修学旅行是去夏威夷。当时考虑，估计现在的高中生应该会去夏威夷吧。

——能谈谈两位的高中时代吗？

副岛■我的高中生活很平淡，没参加什么课外小组，放了学基本上就回家（笑）。

桥野■我倒是希望再经历一次，因为那时候确实比较难忘。

副岛■游戏的主人公可是生活得不错。虽然外表普通，身高也是接近平均的171CM，但是却很有亲和力，具有社交性。所以周围有很多的异性朋友(笑)。为了突出其外向的性格，我们在服装和饰品的设计上，也花了不少心思。

——本作面向的是什么类型的玩家呢？

桥野■想对正在犹豫是否尝试本作的玩家说，请大胆地尝试，我们制作得很认真，没有必要担心。

副岛■本作中满载着全新的要素，画面和音乐都与其他RPG有所不同。无论是《女神异闻录》系列的FANS，还是《真女神转生》系列的正统FANS，或者从来没接触过本系列的新玩家，相信都会轻松上手。



副岛成记(左)

ATLUS公司的美术监督。本作的人物设计，代表作是《女神异闻录》系列。

桥野桂(右)

ATLUS公司主任导演。本作的导演，代表作是《真女神转生3 夜想曲》。

——游戏中的“影时间”是什么意思？

桥野■一般RPG的制作方法是先准备故事，然后准备迷宫，但是这样却少了PERSONA的感觉。我们觉得目前为止的RPG，通过了迷宫就会推动剧情，这种设计没什么新意。我们给角色准备了自由的时间，需要进入迷宫时，大家集合在一起。通过了迷宫，大家就解散去自由活动。真实地描绘日常生活也是重要的一环，玩家会感受到本作与众不同的自由度。

——请谈谈关于游戏中地狱的设计。

副岛■虽然迷宫都是自动生成的，但看上去的感觉基本不变。我们想表现出一种超现实的诡异感觉，但是相信不同玩家的感觉会有所不同。

桥野■游戏的序盘主要是现实社会中的各种日常生活，无论怎么努力也不会有太大的变化。正当玩家期待变化的时候，也就到了游戏的中盘，各种事件的出现会带来前所未有的紧张感。

——本作的战斗系统和《女神转生3》比较接近啊。

桥野■刚开始制作时，战斗设计的人员希望在战斗中突出动作性，但最后还是觉得应该以战略性为主。以前的《女神转生3》中的“PRESS TURN”战斗系统，曾经让很多玩家感到头疼。这回我们想突出的是一种直感的战斗，希望可以方便玩家理解和掌握。

副岛■相信靠着直觉，不用读说明书就可以了解战斗的规则。

——据说游戏的效果音使用了漫画的表现方法？

桥野■这个问题说不好，只能说制作的时候没有考虑这一点。

副岛■游戏整体，包括片头，都希望表现出大众流行的感觉。游戏本来就是娱乐的一种，只要故事和主题能给大家带来乐趣，就足够了。画面和声音是首先能给玩家带来刺激的东西，也是容易感动玩家的部分，漫画卡通式的表现手法只是其中之一，能使玩家侧目倾心已经很不易了（笑）。

——为什么取消了通过与恶魔交涉而获得力量的系统呢？

桥野■看来是到了该解释“PERSONA”意思的时候了。“PERSONA”原本是心理学术语之一。人们在成长的过程中，在家庭和社会上都扮演着不同的角色，“PERSONA”就是指人的本来面目。以现代的年轻人为主角的本作，将通过什么样的游戏系统来表现这个严肃的主题呢？我们为此严格地确定了故事情节和游戏系统。当今的时代，通过交流大家形成了朋友的关系，也就是形成了所谓的共同体。以前系列中的通过与恶魔交涉而得到力量，这回变成了“共同意识团体”的系统。还有，恶魔到底是什么呢？《女神转生》系列不可以没有恶魔，而本作中真正的对手是“PERSONA”的反意词“SHADOW”（人类心理的阴暗面）。简单来说，使用神话了的“PERSONA”力量，去制压敌人“SHADOW”（心理阴暗面）。这种对立关系，正是本作的主题。

——登场的角色有恋爱的要素吗？

桥野■是的，根据主人公行动的不同，会有意想不到的展开。

——每个角色根据季节的不同，制服和普通的衣服都会发生变化，游戏制作得可谓细致入微了。

桥野■设计时在这方面描绘的原画确实不少（笑）。

副岛■因为游戏里的时间是一整年嘛，衣服的数量当然很多啊。

——最后，还请向读者们说几句。

桥野■我相信玩家一定会通过本作的ENDING，感觉到某种特别的东西，请一定期待。游戏的内容会非常丰富，估计要花80至100小时左右，才能体验本作的全貌，而且结尾绝对不会让各位失望。

副岛■本作的音乐非常出色，使玩家能够更轻松的进行游戏。关于游戏角色，如果玩家对主角以外的角色仍然很关注的话，本人将会十分荣幸。

——非常感谢。

7月19日

●ATI于美国时间7月12日发表，微软预定为Xbox360主机推出的HD DVD影片播放扩充套件“Xbox360 HD DVD Player”，将采用由ATI所提供的H.264影像译码技术。（详细报道请见右侧）

●经典2D动作射击游戏最新作《合金弹头6》将于9月推出PS2版，并加入一些原创模式。本作的故事接续在3代之后，除了系列作既有的4名角色之外，还加入了克拉克与拉尔夫。另外，本作中还加入了适合初玩者的“简单模式”，以及可以切换武器的“武器储存”和得分加倍的“快攻爆发”这2种新系统。PS2版《合金弹头6》预定9月推出，定价5040日元（含税）。

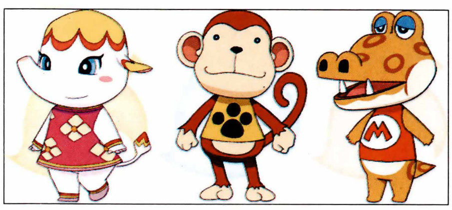


↑克拉克在游戏中难道会使用摔投技？

●日本计算机娱乐供货商协会与日经BP社于7月19日发表，将于“东京电玩展论坛2006”中，请到SCE社长久多良木健与CESA会长和田洋一进行主题演讲。（详细报道请见右侧）

7月20日

●以《动物之森》为题材改编的动画作品官方网站于日前开张。动画版《动物之森》预定于12月16日在日本地区上映，该片以游戏的世界观为基础，由任天堂担任原案与监修，大家可以从中感受到人与动物共同生存的温馨场面。


↑本片中的角色设计基本与游戏原作中的风格相同。

●中国台湾微软于20日在台北小巨蛋德涞宝运动主题餐厅举办了“Xbox360夏日‘玩’全娱乐嘉年华”记者发表会，会中宣布将于暑假推出的Xbox360主机超值方案与20款强档新作游戏。（详细报道请见右侧）

●日前据北美游戏网站报道，有多台美版DSL发生转轴处树脂龟裂的现象。据这些玩家表示，在此之前并未对DSL造成任何外部创伤，因此有人开始怀疑日版和美版DSL的部分材质是不同的。

7月21日

●口袋妖怪官方网站“最爱口袋妖怪俱乐部”，将于7月21日到9月1日期间推出“暑假大作战!2006”活动，预定送出口袋妖怪限量版NDSLite主机等奖品。（详细报道请见右侧）

●索尼于7月19日发表，PS3将会支持AVCHD格式盘片的播放。AVCHD是由索尼与松下针对手持式摄影机所共同制定的高分辨率录放影规格，本次索尼宣布PS3支持此格式是为了推广其发售的一款摄影机。

●日前，国外媒体采访了正在开发Wii主机游戏的制作人员。该制作人在采访中透露了Wii手柄的部分规格信息。（详细报道请见右侧）

●日前，来自台湾媒体的消息，PS3的代工厂商之一华硕已经开始了PS3的生产，并且在7月初就开始有少量的成品出货。据称，在6月份华硕已经得到了20万台PS3的零部件，而且其它代工厂商也正在快马加鞭地进行PS3主机生产。按照这样的进度来看，完成首发200万台还是有希望的。

事件 国内专讯 台湾微软再推暑期活动 娱乐嘉年华发表众多内容

本刊讯　中国台湾微软于20日在台北小巨蛋德涞宝运动主题餐厅举办了“Xbox360夏日‘玩’全娱乐嘉年华”记者发表会，会中宣布将于暑假推出的Xbox360主机超值方案与20款强档新作游戏。

◆XboxLive游乐场推出多款经典游戏

目前XboxLive全球会员人数已超过300万人，而在台湾省也有大批玩家加入，针对这些XboxLive玩家们，微软将于暑假推出多款怀旧经典XboxLive游乐场游戏的下载。由戏谷开发、受到许多台湾玩家关注的《戏谷麻将馆》，也预定于8月份在Xbox360平台上以崭新的面貌和玩家见面。

◆Xbox360暑期强档新作逐一现身

自3月16日Xbox360台湾专用机上市以来，至今已经发行超过60款游戏，暑假期间则预定推出超过20款新游戏，预计至2006年底上市游戏将超过100款。台湾微软预定于暑假推出的强档包括由Rocksatr开发的《实况桌球》、由AQInteractive制作的《子弹标靶》、EA的《指环王 中土之战2》、CAPCOM的《勇闯尸城》，以及《教父》、《超人归来》等作品。此外，由日本IdeaFactory和台湾乐升科技合作开发的《圣魔战记3 无罪的狂热》中文版也将于8月17日推出。



↑微软今夏在台湾省的促销活动非常丰富。

◆Xbox360“玩”全娱乐各种优惠方案出炉

除了一连串的暑期游戏作品的发表之外，台湾微软同时也发表了将于暑假期间推出的各种主机与游戏的优惠方案。即日起至9月30日止，玩家只要在全省指定电玩游戏专卖店购买Xbox360台湾专用机及任一微软原厂Xbox360配件，即可以半价购入《上古卷轴4》、《山脊赛车6》、《妖精公主》、《完美黑暗》等4款游戏中任一款。

另外，自8月1日起至9月30日止，玩家只要在全省指定3C卖场及量贩店购买Xbox360台湾专用机及《全民派对》中文版游戏软件，就可以获得超可爱的《全民派对》限量纪念磁铁1组以及Xbox360专用主机背包1个。

硬件 美国专讯 360HD播放机采用新技术 今后游戏画面将大幅提升

本刊讯　ATI于美国时间7月12日发表，微软预定为Xbox360主机推出的HD DVD影片播放扩充套件“X360 HD DVD Player”，将采用由ATI所提供的H.264影像译码技术。



微软曾于2006年初发表，将推出供Xbox360主机使用的外接式HD DVD光盘扩充套件，提供主机播放HD DVD光盘的功能。HD DVD采用MPEG-2、VC-1与H.264等3种动态影像压缩技术，其中MPEG-2于DVD时即已引进，技术成熟；VC-1则是由微软所研发的WMV9所延伸，目前已实际应用于Xbox360游戏的动态影像压缩。因此这两种影像压缩技术的译码需求，对微软Xbox360主机来说并不成问题。

本次ATI则是进一步发表，Xbox360 HD DVD播放机将采用ATI所提供的H.264影像译码技术。该技术将可以减低影像压缩失真，提升播放时的画面品质。该播放机预定今年年底推出，价格未定。

事件 日本专讯 久多将于TGS做首场演讲 PS3最后一轮信息届时公开

本刊讯　日本计算机娱乐供货商协会（CESA）与日经BP社于7月19日发表，于东京电玩展同步举办的“东京电玩展论坛2006”中，将请到SCE社长久多良木健与CESA会长和田洋一进行主题演讲。

“东京电玩展论坛2006”是包括次世代主机的未来市场动向、游戏产业分析等关联议题的论坛活动，演讲对象主要针对游戏开发、制作、经营、流通等相关业界人士，预定于东京电玩展首日的9月22日在幕张展场国际会议场举办。首场主题演讲者就是SCE社长久多良木健，讲题为“PS3开创之次世代娱乐”，以PS3主机与未来计算机娱乐的展望为主题，并开放20分钟的问答时间。第二场主题演讲者是CESA会长，同时也是SQUARE ENIX社长和田洋一，讲题为“游戏产业的可能性与课题”，在议论未来游戏产业发展的同时，并针对终端与媒体的进化而扩展的游戏可能性，以及智产权等许多至今未曾深入探讨、未来必须要跨越的多样化新课题进行演说。

由于本届TGS之后，所有的次世代主机都将陆续登场，所以这一次的演讲当中必然将会夹带许多重要的信息，同时也是业界关注的焦点。

特报 国外专讯 游戏开发人员提前泄密 Wii手柄最高续航60小时

本刊讯　日前，国外媒体采访了正在开发Wii主机游戏的制作人员。该制作人在采访中透露了Wii手柄的部分规格信息。其中包括手柄电池的续航能力等细节功能。

Wii手柄是采用2.4GHz的蓝牙技术与主机进行实时数据交换。同时还包含了两种技术：红外线点对点定位和实时加速、倾斜位置捕捉功能。所以手柄的续航能力也会随着使用功能的不同而有很大的差别，理论上最高可以支持60小时，而功能全开的话将低于30小时。至于数据同步与识别，初次使用Wii时，需要先按一下Wii主机和手柄电池仓上的信号同步器确认。这样一来，主机就会向该手柄发送一个唯一的ID信号，以防和其他手柄发生干扰。

Wii手柄下端还有4盏小灯，这是专门用来作状态提示的，最左边的为1P、最右边的代表4P，如此来显示当前手柄的身份。此外，这四盏灯还能显示当前的电量状态，四盏同时闪动表示电量充足，而如果只有1盏灯闪动，则表示需要换电池了。

特报 日本专讯 口袋官方推出赠奖活动 玩家答题可获特制主机

本刊讯　口袋妖怪官方网站“最爱口袋妖怪俱乐部”，将于7月21日到9月1日期间推出“暑假大作战!2006”活动，预定送出口袋妖怪限量版NDSLite主机等奖品。

“最爱口袋妖怪俱乐部”是由POKEMON公司分别针对PC与手机所设计的官方网站，提供包括小游戏以及口袋妖怪相关的最新信息。本次活动中，玩家只要挑战PC版网页上各关卡的小游戏以及益智问答，过关后即可获得“口袋妖怪名牌”，共有100种可以收集，并可依照收集的数量来参加对应的抽奖活动，预计将送出100台“NDSLite最爱口袋妖怪版”主机。

而手机版网页则是以口袋妖怪相关问答的方式进行，只要连续答对5个问题，就可以参加抽奖，预计送出50台特制主机。该特制DSL主机是以限量非卖的方式提供，上印有4种皮卡丘的表情图案。



7月23日

●日前，微软游戏技术部门开始为新游戏招收正式测试人员。此次招募计划主要是面对18岁以下的低龄玩家，测试者需要在进行游戏后向微软报告发现的Bug或问题，不过18岁以下的测试者必须在父母同意的前提下才能应征这份工作。



●为了纪念《口袋妖怪》发售十周年，任天堂在美国从今年2月25日开始举行了为期半年之久的纪念活动，该活动于7月22日进入了最后一站。（详细报道请见右侧）

●根据微软近期发布的财政报表显示，微软在今年第二季度取得了超出分析人士预期的业绩表现，该季度收入达118亿美元，而Xbox360的总销量也已经达到了500万台。（详细报道请见右侧）

7月24日

●据日本方面的报道，索尼将会在近期推出PSP的最新系统软件，本次预订加入大批游戏之外的新功能，从而使PSP更像一台PDA。(详细报道请见右侧)

●来自国外网站的消息，破解方式更为稳定的Xbox360光驱双固件引导芯片“Globe 360”的最终完成版样品已经研发完成，不久之后便会投放市场。（详细报道请见右侧）

●索尼于近日在智利召开的Comic-Con国际漫画大会上公开表示，PSP将确定会成为次世代主机PS3的另一只手柄，并将增加新的功能以实现与PS3主机的互动。（详细报道请见右侧）

7月25日

●据任天堂于7月24日所发表的第1季业绩报告显示，任天堂于2004年底推出的NDS掌机至今全球累计销售量已突破2000万台大关，总销量为2127万台，软件为7500万套。如果根据任天堂的工作日计算方式来形容其销量的话，那就是每隔一秒就有一台DS卖出。

●据美国商业周刊报道，PS3发售第一年可能会带给索尼高达20亿美金的赤字。报道指出，PS3因为搭载了蓝光光碟、CELL处理器、RSX绘图晶片、XDR记忆体等先进产品，所以PS3的造价成本远高于599美元。

●坂垣伴信近日在接受记者采访时透露了一些关于《死或生沙滩排球2》的开发信息，同时他还谈到对PS3和Wii十分感兴趣，并表示有为这两个平台开发游戏的打算。（详细报道请见右侧）



●索尼于7月25日对在近一年之内发售的PS2和PSP软件进行了评奖活动。其中销量超过两百万套的《最终幻想12》获得了“双白金大奖”；销量超过一百万的“白金大奖”得主是：《WE9》、《WE10》、《王国之心2》这三款；销量超过50万的“金奖”得主有：《生化危机4》、《怪物猎人P》、《怪物猎人2》、《战国无双2》、《实况力量职业棒球12》、《FF7 塞伯拉斯的挽歌》、《龙珠Z Sparking!》、《深渊传说》、《第三次机战α》。

软件 日本专讯 PSP最新系统软件公布 众多功能媲美普通PDA

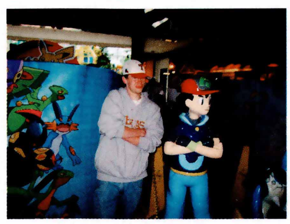


本刊讯 据日本方面的报道，索尼将会在近期推出PSP的最新系统软件，本次预定加入大批游戏之外的新功能，从而使PSP更像一台PDA。不过这条消息并非是由官方发布，因此最终的更新内容还有待索尼自己发布。

本次公布的新功能有：1、新增语音解说功能；2、新增支持SonicStage的音乐与新闻网络传输功能；3、新增电子计算机功能；4、新增网络语音聊天功能；5、新增3款PSP专用内置游戏；6、新增PSP专用电子邮件收发软件；7、新增PSP专用文字处理及表格处理程序；8、新增PSP专用网页浏览器；9、新增PSP专用日历及日程安排软件；10、修正程序错误00；11、修正程序错误002。

从这些更新的新功能中我们可以发现，一般PDA的主要标配功能在新版PSP系统软件中已经都涵盖了。而且其中新加入的网络语音聊天功能非常值得关注，索尼也很可能因此而推出相关的麦克风等配件。

事件 美国专讯 美国《口袋》纪念接近尾声 十周年庆典活动耗时半年



本刊讯 任天堂《口袋妖怪》系列在今年2月27日迎来了它十周岁的生日。最早的一作自从96年2月27日发售以来，该系列的全球累计销量已经达到一亿四千万套，销量总额超过了250亿美元。为此，任天堂在美国从今年2月25日开始举行了为期半年之久的纪念活动，该活动于7月22日进入了最后一站。

自系列第一作《口袋妖怪 红》、《口袋妖怪 绿》发售之后，该系列在十年的时间里共推出了25款游戏，而在06年也预定推出4款新作。目前系列登场的角色已经超过了400种，其派生商品“口袋妖怪卡片”的流通数也已经超过了140亿张。

本次的活动在全美的26个地区同时举行，从2月25日的迈阿密开始到7月22日的纽约，本次活动将整整历时半年。这项活动的主要内容就是举行各种游戏比赛，然后8月份在纽约举行最终决赛。此外，4月份还在美国电视节目中播放《口袋妖怪》纪念节目。

特报 美国专讯 微软财季收入118亿美元 XB360今年有望销售1000万

本刊讯 根据微软近期发布的财政报表显示，微软在今年第二季度取得了超出分析人士预期的业绩表现，该季度收入达118亿美元，而Xbox360的总销量也已经达到了500万台。

在截至6月30日的2006年第二季度中，微软销售总收入为118亿美元，其中纯利润23亿美元，每股收益28美分。第二季度Xbox 360销量是180万部，照此速度，预计本财政年度可卖出800至1000万部。就主机销售分布来看，北美330万台、欧洲130万台，其余40万台分布在亚洲和澳洲等地。Xbox360主机的利润主要来自于软件和配件，其配件销量在过去的8个月以来平均为每卖出1台主机就能售出大约3个配件，这是北美发售过的所有主机中最高的。

另外，预计到今年圣诞假期，Xbox360上的游戏将达到160个。目前Xbox Live的付费用户已经达到300万，总下载量超过1800百万次，明年同期预计达到600万。依目前的情况来看，360基本保持了稳健的销售步伐，微软家庭娱乐事业部对此表示非常乐观，认为本年度达成1000万台的销量应该不成问题。

特报 国外专讯 PSP确认可作为PS3手柄 多项新功能于智利公开

本刊讯 索尼于近日在智利召开的Comic-Con国际漫画大会上公开表示，PSP将确定会成为次世代主机PS3的另一只手柄。据索尼官方发言人表示，PSP将增加新的功能以实现与PS3主机进行互动。

本次公开的消息大体如下：PSP最新的系统升级预计在下星期四进行，在这次提供的下载中还将包含一款《World Tour Soccer 2》的试玩。虽然这次的系统升级会包含大量PDA的功能，但索尼近期并没有推出PSP外接键盘的计划。另外索尼正在与无线网络运营商进行协商，力图进一步增加可供PSP连接网络的服务站点。而有关PSP视频输出的相关事项也正在研究开发当中，还有电影下载服务正在酝酿之中，目前正在就版权保护协议进行研究。

就目前索尼公布的PSP消息看来，这款掌机的真正价值所在并不仅限于掌机的娱乐功能，其今后的发展方向与PS3大体一致，都是类似个人电脑的多元化娱乐环境。

特报 国外专讯 Xbox360破解花样不断翻新 Globe 360完美破解芯片完成

本刊讯 来自国外网站的消息，破解方式更为稳定的Xbox360光驱双固件引导芯片“Globe 360”的最终完成版样品已经研发完成，不久之后便会投放市场。



↑破解芯片的推出意味着360彻底沦陷。

“Globe 360”的功能比较强大而且稳定，被称为“通用Xbox360光驱固件改良装置”，其最大特点在于不需要提取Xbox360原厂光驱固件的情况下，只要装入这款芯片以及修改过的固件程序就能够使主机读取备份游戏光盘了。同时，这款芯片还支持“修改固件”的升级使之能够兼容更多的游戏和实现更多的功能。另外，玩家还可以自主选择是否打开或关闭该芯片，虽然之前的一些芯片可以自动识别开启或关闭功能，但在某些情况下手动控制更能确保主机安全。

“Globe 360”的可编程Flash只读存储器也为以后的升级留有余地，而且这款芯片将对应市面上所有的LG和三星光驱。目前这个产品的定价大约在500元人民币左右，投放市场的具体时间未定。

事件 日本专讯 坂垣伴信致力DOA开发 未来可能涉猎其他平台

本刊讯 《死或生》系列制作人坂垣伴信近日在接受记者采访时透露了一些关于《死或生沙滩排球2》的开发信息，同时他还谈到对PS3和Wii十分感兴趣，并表示有为这两个平台开发游戏的打算。

坂垣伴信说，今年他最主要的工作就是开发《死或生沙滩排球2》，而这项工作对他来说完全是一种乐趣。本作在内容方面比原来有大幅的增加，例如新增的摩托快艇游戏，该模式就有两种游戏方式可供选择，首先是纯粹的竞速，另外一种则更趋近于单纯展示技巧的表演模式。

另外，作为一名游戏开发人员，坂垣伴信承认他对PS3和Wii的硬件环境非常感兴趣。关于PS3，他表示自从索尼公布PS3的硬件规格以后，他就一直在研究PS3的整体构架，并表示PS3的性能真的很令人激动。而对于任天堂的Wii，坂垣伴信称他非常关注Wii独特的游戏方式，不过近期他还没有为PS3和Wii开发游戏作品的具体计划。





■几朝沉浮，任天堂已就保持着傲人的王者姿态。在这个游戏王国，不断诞生着一个又一个奇迹。接下来要发生的，或许会彻底动摇传统游戏的根基。

遨游在蔚蓝海洋
——任天堂的新生之路

□文/DARKBABY

从2002年夏初以来的整整四年间，岩田聪和他管理的任天堂共同经历了一场跌宕起伏的空前大波折，从甫掌权柄之初四面楚歌的末路境地到如今一鹤冲天般的意气风发，不禁让人由衷感叹世事的变幻无常。尽管一连串的现实摆在面前，不少人依然把任天堂近日的景气完全归结于"运气"，并没有从深层次思考成功引发"运气"的本质所在，我们且不妨回首该社五年来的发展轨迹以证其源……

POINT 1 悬崖边

2002年5月24日，岩田聪从山内溥手中接掌任天堂社长之时，这家百年老铺已经处于风雨飘摇的危境，该年夏季揭幕的NGC软件大攻势遭遇了严重挫折。次财年上半期，由于NGC软硬件销售停滞和美元汇率变化双重因素影响导致任天堂出现了自股票上市以来首次亏损，这个破天荒的消息严重挫伤了投资者的信心，股价呈现一路下滑趋势。噩梦远远没有到达尽头，宿敌索尼在家用主机规格战争获得全面胜利后，进一步向任天堂最大的利润来源——携带主机市场发起了挑战，当超强硬件性能指标的PSP主机于2003年E3展正式发布后，许多业界资深人士纷纷预言1996年家用主机平台的那一幕历史将再度重演，该社股价一度跌破了每股一万日元的心理防线。

正所谓生于忧患、死于安乐，任天堂的颓势恰始于GBA发售之时。任天堂乃至整个游戏业界曾经对GBA这款继承高贵血脉的主机寄予了厚望，山内溥更预言携带游戏市场规模迟早会和传统家用主机并驾齐驱，甚或尤有过之。然而GBA一连串的销售神话背后却充斥着诸多不尽人意。且不论GBA硬件设计的中庸保守，任天堂本社对于软件支持的漫不经心令消费者严重不满，由于全力备战家用主机平台，任天堂最具实力的软件开发团队情报开发部2004年以前居然没有在GBA平台制作过任何一款游戏（2004年有数名情开新员工参与了FC MINI系列的企划），复刻的《MARIO ADV》系列全部由第二方外包代工。除此之外，任天堂初期的携带游戏作品大多以冷饭或低成本预算敷衍塞责。任天堂为了积极拉拢第三方软件开发厂商，更全面放宽了软件审核的门槛，急功近利的第三方们也借机把GBA当作了大肆翻炒陈年冷饭的骗钱平台。虽然GBA的硬件销售因为没有足以匹敌的竞争对手一路高歌猛进，但是该主机初期的软硬件销售比率却创下了1：1.14的史上主流游戏硬件的最低记录，和人们当初的期待相去甚远，消费者对于GBA游戏的总体品质更是啧有怨言。曾经火爆一时的携带游戏市场因劣作充斥而在2001下半年出现了突然冷却状况，惨淡的销售成绩使得大多数第三方厂商对GBA采取漠然置之态度，幸而超级大作《口袋妖怪·红宝石/绿宝石》及时登场，才避免了GBA市场自灭的危机，但是消费者对于该主机的满意度依然远低于前代GB。祸不单行，任天堂一掷10亿美元巨额预算精心打造，意欲重夺业界霸主宝座的NGC主机，在PS2和XBOX两大强劲对手的前后围堵下遭遇了严重挫折，其硬件一度因严重积压陷入停产状态。从2000年5月的每股28000日元峰值到2003年5月13日的每股10880日元，任天堂的市值在三年间跌去了整整60%，然而其品牌影响力在广大消费者和第三方合作伙伴心目中滑落的幅度，恐怕还远有过之。

2003年10月28日下午17时，索尼集团在东京举行了主题为"Transformation 60"（变革60）的战略发表会，SCE社长久多良木健在演讲中自信地宣称竞争对手未来将因为无力在同时间段推出同等品质的商品而彻底失败，其矛头显然直指任天堂。无独有偶，微软创始人比尔.盖茨于2004年春接受欧洲一家财经杂志采访时直言不讳地宣称未来的游戏主机大战是微软和索尼两位巨人的直接对话，任天堂将无法找到赖以生存的缝隙。曾经的业界霸主遭遇到了竞争对手和外界的轻视，不少经济分析家更断言NGC的后继产品会是任天堂推出的末代主机，该厂商最终无法避免和世嘉同样的失败命运。确实，与两个竞争对手的企业规模相比，任天堂难以与之直接抗衡，而经过了上两个世代家用主机大战的接连挫折后，该社的市场号召力也已然大打折扣，要重新凝聚起合作伙伴和消费者的信心，即便付出比竞争对手更加高昂的市场运营资金亦难有胜算。虽然任天堂一直无借金经营并拥有超过50亿美元的随时可支配流动现金，但如果被迫选择与索尼等强大对手进行直接竞

争,势必陷入无休止的泥沼战难以自拔,迟早会被彻底拖垮。未来的家用主机的研发费用正不断呈几何级数膨胀，索尼等数社光用于联合开发CELL芯片计划的投资总额就达到近40亿美元规模，任天堂完全可能在一夜间输光多年苦心积累的全部筹码。起源于日本京都骨牌工场的任天堂因电子游戏而横空出世,放弃游戏产业等同于自掘坟墓，该社并没有其他的退路可以选择，世嘉的前车之鉴更证明城下之盟亦未必能苟延残喘。

2003年，对于任天堂来说无疑是一个糟糕得不能再糟糕的年景，人们似乎都在用冷漠而平静的目光注视着一个蹒跚迟暮者缓慢走向悬崖边，而尚未坐热社长位置的岩田聪，或许命中注定将只能在这幕悲剧中扮演一个不甚光彩的丑角......

POINT2 蓝海战略

任天堂提出"异质"这个概念并非始于NDS。就在2003年的初春，时值昨年末NGC软件大攻势溃败的余波未平之非常时期，任天堂软件开发的灵魂人物宫本茂在接受欧洲媒体专访时首次透露该社正在开发一款让任何人都能产生浓厚兴趣的NGC用"异质"周边，大师的爆料并没有引起业界人士足够的重视，人们或许认为所谓的异质周边不过就是类似GBPLAYER或CARD——E（笔者注：类似信用卡刷卡器的NGC周边，可以把卡片条形码上数据读取到游戏中，对应软件为《动物之森E+》)这样的小玩意儿，乃是严重缺乏吸引消费者眼球题材的任天堂无奈的负犬远吠。直到数月后，任天堂社长岩田聪针对索尼呼之欲出的杀手武器PSP反复强调的"异质主机"构想，人们似乎才对百年老铺经营策略的悄然变化稍有觉察。

至少在2003年以前，任天堂从来没有放弃过重夺业界霸主宝座的梦想，N64和NGC两代主机都投入了数额庞大的研发资金，务求在硬件性能上凌驾竞争对手。为了和以“所有的游戏在这里集结”的索尼PS系主机抗衡，任天堂在启动NGC计划前后，不惜卑词厚币积极拉拢大手第三方软件开发商。所有这一切努力的实际市场反映却事倍功半。山内溥当年选择接班人时舍呼声极高的股肱重臣荒川实而取无名小辈岩田聪，业界广泛认为是老人的又一次昏聩决断，山内认为岩田除了具备领导者冷静沉稳的气质以外，最大的优点就是懂得游戏，事实证明正是懂得“游戏本质”的岩田氏才使得任天堂焕然一新。

NOA(任天堂美国分社)执行副总裁Perrin. Kaplan今年初曾经数次在接受记者访问时提到了"蓝海战略"这个概念，《蓝海战略》(《BLUE OCEAN STRATEGY》)是由著名学者W.钱.金和勒妮.莫博涅共同撰著的畅销经济管理类著作，书中将竞争日益激烈的传统产业市场定名为“红海”，企业在红海中不得不面对越来越多的强劲对手，生存空间会随着利润额不断减少而逐渐萎缩。作者通过跨度达100多年、涉及30多个产业的150个战略行动的研究，提出企业（特别是弱势企业）发展不应该拘泥于原有市场，而是要拓展新市场空间（即所谓的蓝海），通过增加和创造现有产业未提供的某些价值元素，并剔除和减少产业现有的部分同质化元素，企业就有可能同时追求"差异化"和"成本领先"，即以较低的成本为消费者提供价值上的突破，并对现有市场进行重新规划和排序。《蓝海战略》成书于2005年夏季，而岩田聪领导下的任天堂早在2003年就开始实施其战略转型，岩田清醒意识到过去任天堂的竞争失败正是由于陷入了同质化竞争，同质化条件下取得市场主动权的往往就是强势品牌。任天堂面临的困境并不仅仅来自于自身和竞争对手们，经过20多年的迅速成长，TV游戏产业已经到达了发展瓶颈期，其中日本本土市场规模更由于连续多年的萎缩只剩下了全盛期的60%左右，任天堂不得不在一个不断收缩的空间挑战越来越强劲的对手。在欧美市场，任天堂的商品已经不再拥有10多年前那样压倒性的神通，EA、ROCKSTAR等大手厂商的产品也具备了同等的品牌力，市场竞争的激烈程度达到了前所未有的白热化。但是，表面上依然在快速成长的欧美市场并不像想象中那么健康茁壮，TV游戏产业缔造者诺兰.布什耐尔（ATARI之父）去年出席日本的某个开发者会议演讲中尖锐指出：“很多人喜欢用主机的装机量来证明现在欧美家用游戏市场的繁荣，但我对此并不完全认同，如今的市场资源都局限在部分大牌厂商的特定几个游戏品牌，流行的游戏种类也非常单一，过去那种老少皆乐的时代才是游戏真正的黄金时期......”

为了坚定投资者和合作伙伴的信心，外表敦厚和善的岩田聪在上任不久就针对外界关于任天堂即将从硬件事业全面撤退的传闻斩钉截铁地做出回应：“任天堂退出硬件厂商之日即退出游戏业界之时！”他同时再次重申任天堂始终是一个纯粹的游戏厂商，不会轻易涉足其他行业或为其游戏产品。岩田的一系列言行不禁让人们联想起其前任刻板强硬的身影。虽然岩田聪从表面上宣告了任天堂经营理念的延续性，但实际却对山内溥数十年来秉承的商业哲学进行了彻底颠覆。山内溥于1987年针对NAMCO等社对任天堂垄断市场的指控首次公开发表了“一强皆弱”的业界构想，其含义即整个业界只能有一家厂商的硬件产品占据垄断性地位,其他厂商只能依靠为该主导硬件提供服务分享利益。虽然世嘉和索尼等竞争对手曾经对山内的理论大加抨击，但实际上即便是索尼主导业界的PS/PS2时代，“一强皆弱”依然是TV游戏产业默认的游戏规则。岩田聪清醒认识到游戏产业已经进入多角竞争时期，市场将根据商品价值的不同定位出现细分化，“一强皆弱”的业界构想势必无法适应时代的节拍，“差别共存”成了任天堂新一代经营层提倡的全新经营思路。NGC次世代主机的市场定位被确定为“第二主机”(SECOND CONSOLE)，任天堂希望通过商品价值的差别化避免和索尼等两大对手直接竞争，凭借独有的全新卖点使之成为消费者除主流硬件以外的第二选择。至于携带游戏事业，索尼的参入原本就是可预见的，任天堂同样无意与之进行硬件指标、价格乃至软件资源等各层面的泥沼化恶性竞争，也计划通过市场定位的差异化来另辟蹊径。

很长一段时间里，"Revolution"（革命）和"Eevolution"（进化）分别成为了外界流传的任天堂次世代家用主机和携带主机的开发代号，这充分代表了人们对这家老铺的由衷期待,事实上任天堂的“革命”步伐大大超过了外界的期待。



POINT3 蔚蓝海洋

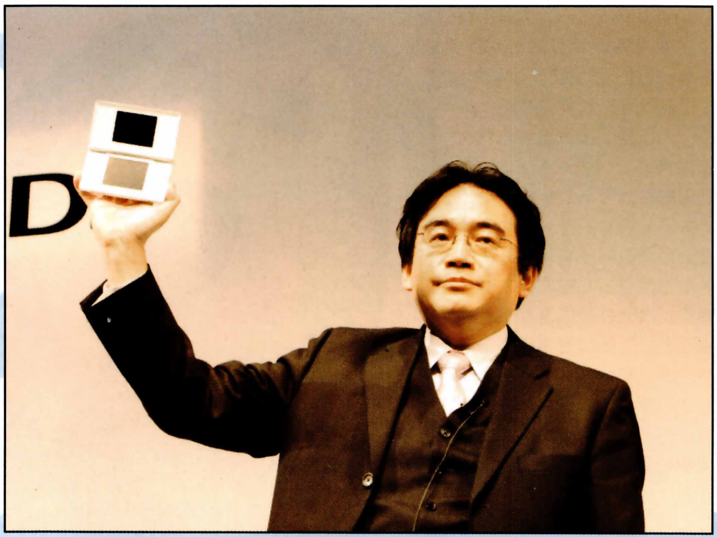
美国达特茅斯学院教授维贾伊.戈文达拉扬曾在其畅销书《战略创新者的十大准则－从创意到执行》中指出:“很多不同的内涵都被划入了创新的范畴,但创新并不一定和技术有关。”

PSP在多数人眼里是一个不存在死角的完美市场战略计划。不惜血本精心打造的超强性能硬件规格，同时还搭载MPEG4音像播放等附加机能,该主机还继承了“PLAYSTATION”这个保持着不败记录的高贵姓氏，更关键的是，索尼选择进入的时机正是任天堂阵营最积弱之时，除SQUARE——ENIX以外几乎所有第三方厂商都理所当然地把胜利的砝码押在了索尼阵营这边。久多良木健计划用任天堂难以匹敌的软硬件资源将之瞬杀，他同样不担心对手可能发动的价格战，因为借助迅速普及的量产化效果会促使硬件制造成本迅速下降。如果任天堂还是山内时代的那个任天堂，或许久多良木健的必杀一击真的足以致命。

SCE的技术总裁茶谷公之在2004年5月的开发者会议上以“Seeing is Believing!”（百闻不如一见）作为PSP的宣传推广口号，索尼（久多良木健）对于自社的技术力充满了过剩自信，除了反复强调PSP具有家用主机级的高品质图像效果，对于开拓携带游戏市场的营销策略并无创见，更没有及时拿出任何具有提示性价值的第一方游戏引导参入厂商。“碰一下没关系吧？”——这是著名女歌星宇多田光出演的NDS TVCM中深入人心的经典台词，任天堂着力宣传的消费群体显然并不仅限于传统玩家层（CORE USER），而是以操作简易的暗示来吸引所有的消费者。任天堂又刻意宣传NDS具备了声音和图像以外全新的触觉体验,进一步提升了该商品的高级感。从宣传楔入原点的不同角度分析，PSP给人感觉仅仅是高级版的传统携带游戏主机，而NDS则成为了充满未知神秘感的全新携带娱乐器材，竞争两社的市场定位方向发生了微妙的互换。岩田聪以敏锐洞察力看穿了竞争对手借助不对称资源正面对决的意图，选择了剑走偏锋的迂回策略进行对抗。

《蓝海战略》一书中把企业竞争的手段归纳为策划、质量、设计、品牌、广告营销、服务、诚信和价格这八大环节,任天堂的NDS营销战略在各环节上都做得非常成功。为了取得先机，任天堂在NDS上市筹备阶段表现出前所未有的主动，频频实施奇袭打乱对手的部署。SCE原定于2004年9月21日午后举行的PlayStation Business Briefing 2004正式发表PSP的价格和上市日期，任天堂于当天突然召开记者招待会，闪电公布NDS主机上市的相关细节，破坏性的价格定位令SCE高层措手不及，PSBB位于东京





PALACE HOTEL会场出现了短暂的混乱景象，原定的发表计划被临时中止，这就是所谓“空白的十七分钟事件”。任天堂迫使索尼把PSP的预售价定位在一个危险的成本临界点，从如今PSP虽然局势大不利仍无法实施大幅降价促销惯技等种种迹象充分表明，该主机现在的价位显然是不得已而为之。NDS的首发大成功也为以后的胜利局面奠定了基础。任天堂为确保年末商战的足够货源竭尽全力，以全球累计出荷600万台的成绩超额达成了预定计划，而仓促应战的索尼则因准备不足错失了大好商机。任天堂利用先行之利始终保持着战略优势地位，而索尼由于对手的牵制始终无法让PSP达到预期的量产出荷规模，丧失了“以量制价”的主动权。在商品问世初期，NDS和PSP都不同程度出现了质量问题，任天堂果断采取了无偿退换的谦恭态度取得了消费者的谅解，而SCE在质量问题的消极应对举动则饱受诟病。

诚如许多人预言的那样。最初的年末商战结束后，PSP立即凭借着精心筹备的大作群取得市场主动权，NDS仅凭任天堂自社几款游戏和第三方漫不经心的应景之作根本无法与之对抗，两款主机在传统游戏领域的不对称较量犹如硝烟方消的美伊战争，PSP连续十数周硬件销量大幅度领先。随着PSP在美欧等地陆续顺利上市，似乎任天堂携带游戏帝国果真大厦将倾。任天堂对暂时的劣势保持着惊人的冷静，不断通过各种途径着力宣传炒作一款名为《任天狗》的电子宠物育成类游戏，即便岩田聪应邀出席GDC2005开发者会议做基调演讲时也没忘了捎带自卖自夸一番。不光是《FAMI通》等传统游戏媒体刊载了《任天狗》的广告，电子狗狗的可爱身影甚至还出现在时尚、家庭医疗、动漫等各种平面刊物的醒目栏目上，任天堂显然试图借助这款全新形态的育成游戏来对抗PSP的大作群。除了《任天狗》以外，任天堂还主要针对日本本土发表了名为“Touch! Generation”（触摸世纪）的NDS新作计划，这个计划在发表之初并没有引起太多人的重视。

4月21日，一场商业战争的胜负转折点，《任天狗》在日本全境上市后三个版本合计销量迅速达到了50万份，而NDS主机当周销量突破了15万台，任天堂完全达到了预期的战略目标，自此在日本本土牢牢占据绝对优势。电子狗狗在欧美地区登场后同样发挥了惊人的杀伤力，NDS迅速扭转了低迷不振的局面，其市场推进作用在欧洲大陆尤其明显，长期盘踞游戏销售排行榜将近一年之久依然人气不坠。《任天狗》不但为任天堂突破了销售瓶颈，同时还成功地吸引了老人和中青年女性等一大批新的玩家群体。《任天狗》上市同时，任天堂还水到渠成地开通了“路过通信中继所”，在日本全国的小卖店等销售点设置数千个NDS下载试玩服务窗口，这个积极举措为NDS的大爆发起到了助燃剂的效果。

《东北大学未来科学技术共同研究所川岛隆大教授监修·锻炼大脑的DS训练》——这款将被载入游戏史册的作品并不是因为那足以惊世骇俗的厄长标题，而是其无意间改写了携带游戏产业的历史进程。《锻炼大脑的DS训练》这款游戏的诞生纯属偶然，原出身夏普的任天堂会长浅田笃有一次兴致勃勃地出席会社股东代表大会后例行举办的商品体验会，却发现全场数十款游戏居然没有一个适合他这样的古稀老人，岩田聪对此深有感触，日本是一个典型少子化和老龄化并存的哑铃状人群分布的国家，过去家用游戏平台几乎没有开发过任何针对老年人娱乐的游戏商品，如果能够开拓这片处女地，或许会取得意外的收获。川岛隆大教授从事脑力锻炼研究多年，SEGA TOYS曾经与之签约开发了近10种PC用软件和电子手帐，由于没有进行积极的商业宣传，销量只能算是平平。任天堂的开发者发现《锻炼大脑的DS训练》这个素材非常契合NDS触摸屏和双屏幕的硬件特性，于是将之作为“Touch! Generation”的第二弹，据说五个人仅用了三个多月时间就完成了开发工作。由岩井俊雄监制的“Touch! Generation”的首部作品《电子浮游生物》的市场反响并不理想，累计销量不过7万份前后，小卖业者对《锻炼大脑的DS训练》同样也不看好，首批出货量仅5万份。《锻炼大脑的DS训练》首批出货迅速售完，次周追加发注瞬间又被抢光，如此滚雪球般循环往复，竟然形成了口耳相传的社会效应，许多人过去从来没有接触过游戏的人为了体验一下这款传说中的游戏购入了NDS主机。在《锻炼大脑的DS训练》的积极推动下，NDS的销售引擎再次被加速，软硬件在日本本土都出现了异常的热销景象。《锻炼大脑的DS训练》引发的脑锻流行风能够经久不衰完全归功于任天堂炉火纯青的商业运作能力，该游戏出现长卖迹象后，任天堂果断投入近10亿日元的广告预算展开夏季宣传攻势，通过电视和平面媒体等各种渠道进行地毯式轰炸，并借助老人节的契机举办了多项公益活动，使得“脑力锻炼”这个全新品牌得以迅速深入人心，随着《脑力轻松教室》等续作接踵登场，“Touch! Generation”系列为NDS在日本本土作战奠定了胜局。

NDS的一路高歌猛进，让任天堂从前途的迷雾中看到了光明。2005年9月16日，岩田聪在TGS做了标题为“扩大游戏人口，什么是目前业界必要的？”的基调讲演。岩田认为目前家用游戏不断追求写实化，操作日益复杂，引起了玩家的抵抗反应。任天堂未来将努力从两方面着手扩大游戏市场：其一为吸引过去从来没有接触过游戏的新规用户层，其二是将已经远离游戏的老玩家重新拉回来，而实现这两大目标的手段就是“创新”。岩田聪演讲现场还首次公开展示了"Revolution"的手柄，传说中的三节棍立即引发业界广泛话题。

11月23日，NDS的无线网络服务“NINTENDO Wi－Fi CONECTION”服务全面启动，任天堂的年末商战计划自此正式拉开序幕。NDS的软硬件销售出现史无前例的大爆发景象，见惯大世面的游戏小卖业经营者也被排队抢购的场面所震惊，销售态势更大大超过任天堂的预估，不得不将全部精力放在及时供货上。短短一个月时间，硬件销售160万台，同时诞生了四款百万大作，NDS大流行已经成为了日本最新的社会现象。更令任天堂感到振奋的是，在硬件畅销和“脑力锻炼”流行风的双重推动下，该社原有大作品牌的销售成绩也明显提升。截止06年7月初的统计数据显示，《马里奥赛车DS》的累计销量已经突破了150万份，比GBA版前作增长了60%。特别值得大书特书的却是非游戏——游戏(NOOGAMES——GAME)的代表作《动物之森》的骄人成绩，这个原本50万级的A级游戏在拥有大量新规玩家的NDS平台如鱼得水，一跃成长为300万以上的S级超大作，任天堂手中又多了一块令同业艳羡的王牌。任天堂并不给竞争对手丝毫喘息的机会，2006年新春伊始又突然发表了改良版主机NDSL，这个“不厚道”的商业行为意在弥补过去硬件设计造成的若干死角。NDSL上市又掀起了新的一轮流行风潮，销售记录一再被刷新，日本本土市场俨然仿佛当年撑杆跳王子布勃卡表演破世界纪录游戏的个人舞台。NDS从6月开始进入月产200万台量产体制，制造成本进一步降低，在商业竞争中的优势地位已经一目了然。

广告宣传战略的成败无疑是两大携带主机势力消长的关键因素。广告过去一直是索尼赖以克敌制胜的有利武器，SCE在PS时代的生花妙笔至今仍为人所称道，许多原本平凡无奇的商品在厂商精心包装下焕发出格外耀眼的光芒，《IQ》的广告手法甚至被收录进了相关教科书。相比之下，任天堂以前的广告宣传过于朴实平庸，该社习惯以实际游戏操作演示来吸引顾客的手法局限性很大，很容易让一些LIGHT USER产生畏惧排斥心理，即便偶尔邀请大牌明星出演TV CM 也总给人不着边际的感觉，当年重金邀请棒球明星**イチロ**——担任NGC形象代言人便是典型的失败范例。SCE在PSP的市场宣传上完全失去了昔日的灵气，一味以华丽眩目的视觉效果招徕顾客，在主机问世初期尚略有战果，不厌其烦的循环往复便很快形成了审美疲劳。近期为扭转败局，SCE又开始盲目性地动用巨金“豪赌”，一款意图和NDS争夺女性顾客层的平凡小品游戏《LocoRoco》竟然投入了7亿日元宣传费用，其结果可想而知。岩田聪把广告宣传作为了重塑任天堂品牌形象的突破口，该社的广告预算连年递增，2004年为380亿日元、05年则达到460亿日元，今年预计将突破500亿日元。企业连年动用相当年销售额十分之一的巨额资金作为广告经费，实在可以用不惜血本来形容。任天堂大胆更换了多年的合作伙伴，改聘著名的电通社为新广告承包商，同时任命曾在电通任职的山内溥长子山内克仁负责广告宣传事务。山内Jr这位过去日本业界尽人皆知的纨绔子弟此番却扮演了幕后英雄的正面角色，任天堂的市场部在他领导下发挥出了前所未有的活力，广告宣传的成果达到了建社以来的最高峰，这也间接证明了岩田聪的知人善任。从宇多田光到松岛菜菜子，其间还有加藤**ロ－サ**、上野树里等当红新人，任天堂的NDS广告代言人可谓珠玉缤纷，一时给人眼花缭乱的感觉，但是每个明星的选择都恰到好处，比如加藤**ロ－サ**的可爱稚嫩形象与其代言的《触摸耀西》完全相呼应，而已近中年的松岛菜菜子很容易唤起《锻炼大脑的DS训练》潜在消费群体的共鸣感。NDS明星系列TV CM的总体特征是并不以演示游戏画面为主要宣传手段，而是通过明星人物隐喻性的表达方式来展示商品的魅力，“碰一下没关系吧？和“松岛菜菜子的脑年龄52岁！”等TVCM的品质完全达到了殿堂级别。电通并没有完全摒弃过去任天堂招牌式的广告方式，对之加以细微调整，使得宣传效果也得到极大提升。《触摸瓦里奥制造》的TVCM中淬取了多段完美体现该游戏触摸乐趣的游戏演示，直接将游戏的内涵传递给消费者。两种不同的广告演绎手法相辅相乘，让电视机前的观众产生了“好想亲身体验一下啊”的冲动感觉。除了电视媒体的地毯式轰炸，任天堂同时也加大平面媒体的投入，除了继续强化和《FAMI通》等专业媒体合作，时尚、妇女等刊物也出现了任社的商品广告，其品牌知名度得以进一步拓展。

去年5月10——12日的美国E3展，正式命名为Wii的任天堂次世代家用主机首次在世人面前亮相，获得了全场一致

好评，即使微软和索尼的高层也不得不承认Wii的市场定位和初期宣传造势非常成功。微软X——BOX事业部主管Peter.Moore对外宣称在同样的花费前提下，同时购入X——BOX360和Wii肯定比只购入PS3要划算。SCE全球工作室总裁Phil.Harrison也并不示弱，在接受《GAMEPRO》采访时建议消费者在拥有PS3之外购入Wii。我们无法猜度那些高层内心的真实感受，但是从当初被竞争对手的轻视到今日溢于言表的交口激赏，任天堂在三年时间里确实付出了很大努力，NDS的成功已经让人们清楚看到了弱者的自存之道。

6月末，任天堂的股价在东京股市一举突破了每股21000日元大关，其总市值达到了300兆日元规模。

POINT④ 老铺的底力

即便是岩田聪本人也不得不承认，"Touch! Generation"的成功远远超出了任天堂的期望值，有多少人曾经预料到首批出货仅5万份的《锻炼大脑的DS训练》会引发社会流行现象?又有多少人想到《动物之森DS》会突破300万大关?

NDS的大成功果真是由于运气么?答案显然是否定的!

正所谓天道酬勤，偶然往往由无数的必然堆积触发，任天堂数十年积累的雄厚实力才是真正成功之源。

或许NDS确实是应对PSP仓促间筹划的棋子，但硬件设计架构绝非如任天堂对外宣扬的那样是山内溥临时拍脑袋诞生的产物，显然经过了反复细致的市场调查才最终定案。2003年情人节推出的GBA——SP，硬件采用了颠覆以往传统的折叠式设计，价格也突破一万日元限界点，该机型的畅销提供了任天堂硬件设计者许多有价值的信息。Wi－Fi通信机能的追加凝聚了任天堂多年来在携带游戏通信对战技术的研究成果，也正是过去GB——Mobile等失败尝试才确保今日的成功。

优秀的第一方软件是NDS制胜的关键，任天堂的企划力和开发力在本次携带主机大战中得以淋漓尽致地展现。《锻炼大脑的DS训练》这座金矿原先掌握在世嘉手中达两年之久而毫无作为，转入任天堂手中却立即大放异彩，我们由此可以看出两家游戏老铺近年来势力消长进退并非仅关乎社运所系，企划力的高低才是真正的因素。从1998年开始，任天堂一直牢牢盘踞着日本游戏软件销售龙头老大的位置，市场份额呈逐年上升趋势，长期对商品品质的追求使得消费者产生强烈信赖感。岩田聪2003年上任后花费了一年半时间对会社的软件开发团队进行彻底的改造重组，使得整个体系的工作效率得以极大提升，著名的经济分析师大前研一将岩田聪和宫本茂两人协助管理的模式推许为"梦幻组合"，两位过去曾经活跃在开发一线的领导者对于游戏软件的发展趋势的洞察力绝非久多良木健等硬件设计出身的工程师可以比拟。宫本茂虽然早已经远离开发一线，但他对于任天堂的贡献依然无人可及，绀野秀树和青沼英二等一批优秀青年制作人皆出自过去的情报开发部。任天堂的企划力令广大第三方叹羡恐惧，《锻炼大脑的DS训练》从立项到开发完成仅用了三个半月，总开发成本不到千万日元，类似的事例比比皆是。当市场热点被突然发掘后，任天堂能够迅速及时的追加项目，进一步促成相乘效果。保持自社品牌长盛不衰一直是任天堂的强项，和《马里奥》等同时代的他社著名游戏品牌如今相当部分已经湮没在沧海桑田的岁月变幻中，即便尚存也大多苟延残喘，任社驾驭市场的能力确有独到之功。《锻炼大脑的DS训练》流行后，许多评论家断言不过是短暂的热点，任天堂通过加强广告宣传和定期推出续作，使得流行热潮历经一年时间非但没有退潮，反而呈愈演愈烈之势。

纵观一年多来的风云变幻，任天堂几乎以一己之力和整个游戏业界对垒，正因为该社数十年间积累繁衍的众多知名游戏品牌的保驾护航，才得以在孤军奋战中应付裕如。根据目前的局势分析，任天堂2006年在日本本土所占据的市场份额非常有可能超过50%，这无疑是TV游戏产业里程碑式的商业奇迹。



自从Wii的硬件细节公开后，业界对该主机的评价毁誉参半，不少人担心Wii的体感手柄设计不过是临时吸引眼球的噱头，只能引起玩家短暂的热情。革命性设计的Wii对于任天堂软件开发团队的企划力和开发力将发起严峻挑战，只有开发出类似《锻炼大脑的DS训练》那样具有划时代意义的畅销游戏，任天堂的自我革命才算真正取得成功!

POINT⑤ 余话

无论国内国外，最近任天堂胜利论呈甚嚣尘上之势，笔者对此持谨慎乐观态度。虽然目前NDS处于绝好调中，但是任天堂的成功并没有给竞争对手造成有效打击，该社目前不过凭借着自身的努力取得了与竞争对手的对等话语权，未来的发展之路还相当崎岖坎坷。

相比一年前，如今摆在任天堂经营层面前急待解决的课题只多不少，比如如何平衡游戏软件的质和量、如何与广大第三方厂商分享胜利的收获、如何突破硬件机能瓶颈开发出真正的超级游戏等等。

任天堂曾经预测NDS主机在日本本土的市场容量为700万台，然而如今千万台突破已经指日可待，时下的携带游戏主机市场的构造已经大大超出了原先的预想，如何把握和引导市场健全发展或许比创造更为艰难……



■尽管大师每次露面都带着其特有的天真笑容，但今年却格外不同。轻松，淡然。



■山内溥的确高人一筹，看人之准确保了任氏帝国的霸业不倒。岩田聪带着独特的日式英语，准备开创一个新的江湖。

二零零六の业界疑问
新主机仲夏解惑

2006年已经过去了一多半。经过一段时间的沉默，现在各大游戏厂商都准备趁着新一轮主机大战的开始发动自己的攻势。PS3和Wii发售在即，加上已经在商海弄潮近10个月的XBOX360，究竟谁将在2006年的最后吸引最多人的目光还不好说。而掌机市场依旧保持着稳定的局面，一切看来波澜不惊，但是大家心中不免存在着各种疑问。 □文/猴子

疑问01 日本的PSE法究竟是什么？

PSE法是《电气用品安全法》缩写，于2006年4月1日开始执行。根据这一法规，不符合要求的电器将被禁止出售。这些电器主要是直接接续交流电源的，受这一法律影响，以前的许多不使用变压器的主机的中古交易将受到限制。



↑95年发售的PC-FX也在被限制范围之内。

其实，《电气用品安全法》在2001年4月1日就已经修正过，但是由于诸多方面的原因，5年之后才正式适用。该法律修订的目的是为了保护购买电器的使用者的人身安全。如果这些电器有漏电的情况发生，那么在使用的时候有可能使人触电。日本的电网电压是110V，虽然不如中国的220V那么高，但是打在人身上也不是闹着玩的。人体能够承受的安全电压是36V，110V的交流电足够给人带来生命威胁，所以这项法律的修订是必要的。法律的制定者本着宁缺毋滥的原则，希望尽可能地确保使用者的安全。但是，因此而造成的中古交易受到的影响，使很多人不满。目前的游戏机大都是塑料外壳，漏电导致触电的可能性并不大。但是当塑料沾到水或者其他导电物质的时候，是存在触电危险的。虽然这种事故发生的可能性很低，但是毕竟一旦发生就可能造成不可挽回的损失，所以政府的建议还是安全第一比较好。一旦发现违规贩卖二手电器的情况，根据法律规定，贩卖者个人可能被判处最多一年的拘役或者不超过100万日元的罚金，而经营违法商品的商店有可能接受处罚，最多不超过1亿日元。关于受到限制的主机种类，在日本直接接入110V电源的主机将受到PSE法的制约。包括3DO REAL、SS、PS、PC-FX、DC和一部分PS2主机。2008年4月1日以后，FC和N64的电源线也将受到该法的制约。XBOX、XBOX360和NGC目前是不受PSE法制约的。而掌上型游戏机也使用电池或者充电电池，所以不在PSE法的限制范围内。

疑问02 软件购入年龄限制受到强化？

2006年5月31日，日本的游戏审查协会CERO开始使用新的评定标志。考虑到游戏对儿童的影响，适用年龄18岁以上的游戏改为只向18岁以上对象发售的等级，和原先的4个等级一起，使用新的评定标记。在规则改正之后，CAPCOM今年夏天发售的XBOX360游戏《Dead Rising》成为第一个只向18岁以上出售的游戏。今后业界游戏的评定制度将会更完善，我们可以为游戏的暴力和其他问题稍微安心一些。

除此以外，其他受到等级修正影响的游戏包括：《马克斯·佩恩》（EA）、《杀手7》（CAPCOM）、《横行霸道3》（CAPCOM代理）、《大逃亡 黑色星期一》（SEGA代理）、《剑风传奇 千年帝国之鹰》（SEGA）、《SIMPLE2000 Vol. 61御姐蔷薇》（D3）。这些游戏大多包含暴力因素或者成人内容，少儿不宜。



↑以后的游戏评定制度将会更加完善。

疑问03 关于最后的游戏软件

随着次世代脚步的临近，现行的家用机的软件制作逐渐地进入尾声。在主机更新换代的同时，总会有一些游戏成为最后发售的软件。相信这些具有纪念性意义的软件也将成为玩家们关注的话题。



历代家用主机最后的软件

主机	软件名称	发售日期
FC	高桥名人的冒险岛4	1994年6月24日
MD	魔导物语I	1996年3月22日
GG	G-Sonic	1996年12月13日
PC-E	Dead of the Brain1&2	1999年6月3日
SFC	Metal Slader Glory Director’s Cut	2000年12月1日
SS	悠久幻想曲 保存版 Perpetual Collection	2000年12月7日
N64	炸弹人64	2001年12月20日
WS	Dicing Knight	2004年5月31日
DC	Under Defeat	2006年3月23日
XBOX	格斗之王 NEOWAVE	2006年3月30日

※注：上述的XBOX为日版。PS、GB和GBA至今没有宣布停止开发游戏，真是生命力顽强的主机啊。

疑问04 NDS Lite会推出什么新的颜色呢？

在6月份，日本的NDS Lite主要还是水晶白、冰蓝和珐琅青（海军蓝）三种颜色。正在大家猜想会不会有新颜色的主机发售时，任天堂宣布在7月20日发售新的颜色——“贵族粉”（Noble Pink）。这种粉红色的主机颜色十分可爱，受到许多女性玩家的欢迎。在7月20日当天，排队的玩家在秋叶原结成了长龙，其中的大多数果然是女生。另外，任天堂在7月又宣布，新的颜色“玉石黑”（Jet Black）将在9月2日发售，对应比较有深沉品味的玩家。



↑相信有许多人会喜欢上这款机器的。

疑问05 关于UMD光碟的问题！

UMD光碟的全称是Universal Media Disk，多用途媒体光碟。除了游戏之外，还可以承载大容量的音频、视频文件。但是除了PSP之外，目前还没有一种机器对应这种光盘。最近SONY发售的DVD硬盘录像机“SUGOROKU”，可以将影像录成MPEG4格式，这样的文件可以拷贝到PSP上观看。

至于UMD光驱脏了该怎么办？如果是普通DVD的光头脏了的话，可以用市面上出售的清洗碟和专用清洁剂来清洗。但是，SCE和其他公司都没有出过官方承认的UMD光驱清洗产品。所以机器的光头脏了的话，就只好去找维修的地方去清理。因此，大家平时最好还是要注意自己游戏环境的卫生。

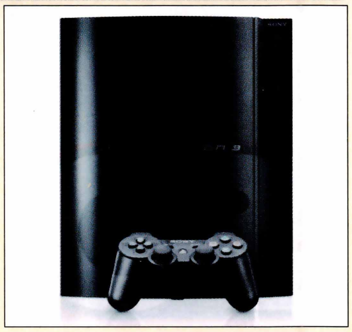
疑问06 关于NDS Lite在日本的销售情况！

NDS Lite发售后在日本一直处于断货状态。实际上，大家也很关心NDS Lite实际的销售台数。根据目前的调查，NDS Lite的平均周销量在30万以上。那么到6月中旬，该主机销量达到了200万以上。尽管如此，NDS Lite在日本仍然是一机难求。（在中国的情况却正好相反，什么版本的机器都买得到！难道说日本的机器全被中国玩家买了去？）

疑问07 PS3 60G版本的开放价格是多少？

在日本，PlayStation3的20G硬盘同捆版的价格目前公布为62,790日元，搭载60G硬盘版本的价格则被定为开放售价。那么当游戏发售时，其价格究竟会如何呢？

从单纯的预测角度来看，60G套装的价格应该比20G的要贵10,000日元左右。在北美，20G套装价格是499美元，60G的价格是500美元，后者大约是前者的1.2倍。这样看来，日版PS3的60G套装的公开价格应该在75,000日元左右。就算SONY在压缩成本方面再努力，估计最低价格也会在70,000日元。（野村证券 樱井雄太）



疑问08 新主机向下兼容的情况如何呢？

“我们现在买的这些游戏软件，能不能在未来的主机上使用呢？”现在怀有疑问的人可以放心了。关于新主机的向下兼容问题，现在已经很清楚了。详细的情况可以参考下面的介绍。基本上，各个厂商的机器兼容的多是自己以前主机的软件。这一点无庸置疑。

根据SCEI发表的信息，目前PS3可以兼容前两代主机的游戏。但是由于PS3主机上没有插记忆卡的地方，所以过去的游戏软件如何在新机器上保存，以及原来的记录是否可以继续在PS3上使用，成了一个比较棘手的问题。关于这些，SCEI的开发人员在接受采访时称“正在研究解决办法”。也许要让现行记忆卡在新主机使用，就必须借助周边设备的支持。说不定SCEI到时候会发售相应的转接器。

任天堂方面，岩田聪已经承诺Wii将对应GC软件，而GC的手柄和记忆卡也可以直接在Wii上使用。不过Gameboy Player、宽带适配器和AV输出线等周边设备似乎没有对应。

“只要通过定时上网更新机器系统，就可以兼容XBOX的游戏。”——这是微软官方对360向下兼容问题给出的答案。截止到6月28日，日版XBOX360已经可以对应以前XBOX上的51个游戏了。对应兼容的游戏数量今后还是会增加，至于更新主机和兼容软件的具体方法，请登录XBOX官方网站查询。不过以后XB360的游戏素质才是大家关注的焦点，毕竟XBOX的性能已经不错了。

疑问09 关于GBM的面板问题！

在设计Gameboy Micro的时候，任天堂就考虑到可更换的前置面板问题。GBM因为可以直接更换面板而改变样貌，所以很受玩家欢迎。FC主机2P手柄的面板只有任天堂俱乐部成员才有机会得到，所以显得十分珍贵。《超级机器人大战D》、《Mother 3》、《最终幻想4》等带有限定面板的主机价格比较昂贵，而目前没有一块面板是可以单独出售的。目前有许多GBM玩家要求任天堂将面板作为单独发售的商品，任天堂对这些玩家的要求，应该做出积极回应比较好。



↑FC版GBM一直是许多玩家喜欢的造型。

疑问10 关于软件价格的问题！

“虽然有那么多有趣的游戏要发售，但是最关心的还是软件的价格问题！”这个是许多玩家针对新主机发售的共同观点。为了解开这一疑问，我们还是从最基本的角度出发吧。

PS3软件的价格目前还不明朗。这个问题首先取决于各制造厂商承担的蓝光DVD的成本的高低。从XBOX360的情况来看，现在北美地区软件的售价大约是59.99美元。这比以前沿用的软件价格要贵10美元。这样考虑的话，PS3的软件将比PS2时期增长10美元，大约就是1000日元的样子。Wii的软件价格，应该和GC游戏的价格相似。（野村证券 樱井雄大）

疑问11 关于新主机的预约问题！

想在发售当日入手新主机吗？热情的玩家们往往要到店内去预约。根据小范围的调查，目前大约只有不到20%的游戏店在接受新主机的预约。



一部分进行预约活动的游戏店的现状：

- 由于不知道新主机到时候会有多少出货，所以现在的预约都是临时性的；
- 由于PS3的发售日和价格已经公开，预约的人多一些。Wii的具体情况还不明朗，所以预约人数较少；
- 至于发售日当天的情况我们也不大清楚，所以我们的预约都是有一定附加条件的；
- PS3的预约数量在增长中；
- Wii已经开始预约，在PS3正式开始流通之前，预约工作向后推迟。

一部分不进行预约活动的游戏店的理由：

- 由于进货量尚未确定，我们不进行机器预约的活动；
- 我们打算等主机的发售日、价格、内容、软件、本体颜色等情况判明之后再开始预约；
- 我们希望大家在发售当天来购买；
- PS3的发售日已经公布，但疑点还是很多；
- 我们还没有从制造商和咨询中心那里得到明确的答复；
- 虽然PS3采用预约制，但是机器价格太高。我们不想让太多机器压在仓库里。

疑问12 厂商预定发售的游戏是什么呢？

如果看到自己喜欢的厂商为新主机制作游戏，各位玩家们想必会感到很欣慰。（某人：我很欣慰啊……）由于众多玩家的关注，许多游戏制作厂家都已经公布了自己的作品。由于参加制作的厂商很多，所以各大主机的fans都不必担心。除了主机的性能规格之外，最吸引玩家的就是新作的消息了。



参加PlayStation 3游戏制作的厂商和作品	
ATLUS	《真·女神转生》系列等游戏
AQ Interactive	《Vampire Lain》等游戏
Enterbrain	《Derby Stallion》等游戏
CAPCOM	《恶魔猎人4》、《生化危机5》、《怪物猎人3》等游戏
KOEI	《致命惯性》等游戏
KONAMI	《合金装备4 爱国者之铳》、《实况力量棒球》等游戏
SQUARE-ENIX	《最终幻想13》、《最终幻想 Versus 13》等游戏
SEGA	《索尼克》、《VR战士5》、《VR网球3》等游戏
BANDAI NAMCO	《铁拳6》、《山脊赛车7》等游戏
HUNSON	《炸弹人（暂称）》等游戏
From Software	《装甲核心4》等游戏
参加Wii游戏制作的厂商和作品	
ATLUS	《超执刀神杖 NEO》等作品
CAPCOM	《生化危机》系列等作品
KONAMI	《鬼精灵Elebits（暂称）》等作品
SQUARE-ENIX	《剑神 勇者斗恶龙 假面女王与镜之塔》等作品
SPIKE	《Necronesia》、《JAVA》等作品
SEGA	《超级猴子球 香蕉闪电战》等作品
TAITO	《厨房妈妈（暂称）》、《电车Go（暂称）》等作品
TECMO	《挥杆高尔夫（暂称）》等作品
HUNSON	《炸弹人世界（暂称）》等作品
BANDAI NAMCO	《龙珠Z Sparking NEO》、《SD高达G Breaker》等作品
Buena Vista Game	《Disney神勇小小鸡》等作品
Marvelous Interactive	《沿川垂钓》系列、《牧场物语》系列等作品

疑问13 损坏的主机怎么才能得到修复呢？

在日本，NDS或者NDS Lite如果出现损坏，玩家可以向任天堂的维修部门寻求帮助。但是这些损坏并不是无偿修复的。目前任天堂负责的修理内容包括按键失效、充电电池质量劣化、触摸屏和上屏划伤等等，但是维修价格也不便宜。如换一个NDS Lite的触摸屏要3500日元（约合人民币240元），所以大家平时还是对自己的主机小心看管一下比较好。



←这是被狗狗咬坏的机器（泪）。

疑问14 随新主机首发的软件有多少呢？



↑PS3的首发游戏应该更具有冲击力。

每次新主机发售的时候，与机器同期发售的第一批软件往往成为玩家们最为关注的话题。现在我们可以确定同主机一起发售软件只有Wii的《赛尔达传说 黎明公主》。除此之外，《剑神 勇者斗恶龙 假面女王与镜之塔》和《挥杆高尔夫（暂称）》等也有可能赶上首批发售。另外一方面，PS3的首发软件至今没有确切的消息。不过光荣方面承诺，他们将在11月推出一款以近未来为背景的赛车游戏《致命惯性（Fatal Inertia）》，以此拉开PS3的软件攻势。

从过去的首发软件趋势预想今后的倾向

就PS主机以前发售的情况来看，《山脊赛车》是每次必定会打头阵的作品。至于PS3会不会遵守这个传统，目前尚不可知。另外同时发售的软件中必定会有动作游戏和桌面游戏，说来这次因为也不例外。另外Wii与GC相比，由于游戏的本质会发生改变，所以同期发售的软件不能单以过去的记录作为绝对参考。不知道这次的Wii游戏中，使用特殊操纵器的动作游戏会不会很多呢？

过去随主机同时发售的软件	
PlayStation（1994年12月3日）	
犯罪克星	SCEI
TAMA	Times Warner Interactive
热血亲子	Techno Soft
A.IV. Evolution	ARTDINK
极上沙罗曼蛇DX Pack	KONAMI
麻雀Station～麻神～	SUNSOFT
山脊赛车	NAMCO
PlayStation 2（2000年3月4日）	
永恒之戒	From Software
街头霸王EX3	CAPCOM
Stepping Selection	JALECO
Drum Mania	KONAMI
A列车进行曲6	ARTDINK
决战	KOEI
森田将棋	悠记Enterprise
柿木将棋4	ASCII
麻雀大会III千年联盟	KOEI
山脊赛车V	NAMCO
Nintendo Game Cube（2001年9月14日）	
路易鬼屋冒险	任天堂
超级猴子球	SEGA
波浪竞速 蓝色风暴	任天堂

疑问15 DS的麦克端子有什么作用？

在玩NDS游戏的时候，如果想听到高音质的声音，就要使用耳机。但是仔细观察耳机接口的话，就会发现它的旁边还有一个端子。实际上，任天堂在发售主机之前，考虑到有的游戏要用到麦克风功能，所以把耳机和麦克的接口设计在一起。但是目前的还没有专门对应的耳麦出现。以前发售的对应麦克风功能的DS游戏，只能用主机本体上附带的隐形麦克。今后任天堂会推出专用的耳麦吗？

目前在PS2和XBOX上有许多对应耳麦的游戏。PSP的Talkman也对应耳麦输入。DS的



麦克端子在将来真的可以派上用场吗？

疑问16 Wi-Fi能够代替移动电话吗？

使用因特网接入的网络适配器Wi-Fi，目前在任天堂的DS主机上发挥着巨大的作用。玩家们可以利用Wi-Fi上网和国内外玩家对战，还可以向官方服务器上传自己的成绩。而《银河战士PRIME 猎人》中玩家可以借助Wi-Fi和麦克风与别人对话，那么DS可不可以当作移动电话来使用呢？假如生产一种周边，可以让DS在无线状态下上网，我们能不能使用DS当作对讲机使用呢？

比如现在就有玩家利用DS《银河战士》中的“Friends & Rival”模式实现了语音聊天。两个人分别在网上使用Wi-Fi联系，发现通话质量和手机没有区别。这样看来，DS的无线通话功能的确很实用呢！如果今后搭配无线上网的设备，通话费用将比电话节省。



↑《银河战士 猎人》具有语音聊天功能。

刚才说了那么多“何去何从”的话题，实际上，我们希望大家通过这些文字，加深对业界的认识。说实话，大家玩的是游戏，看的是游戏，听的也是游戏，所以不同的人当然会对同一样事物有不同的看法。

最期待TOP15

2006年第16期（统计时间2006年7月11日－7月24日）本期截至统计日期共收到有效选票859张

NDS版《口袋妖怪》最新作终于确定了正式发售日期和价格，就在今年九月，相信到时候又将掀起新一轮全球范围的口袋妖怪热潮吧，毕竟怪物级软件的名头可不是白叫的。而另外一款NDS游戏《逆转裁判4》前不久也公布了不少新情报，本期也从之前的榜外徘徊状态一举跃进了前15名。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

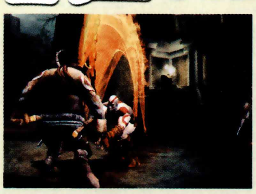


和Versus13看起来没有女性角色不同，正篇将会有比较平衡的男女配置，已经发表的女性角色是不是主人公还不清楚，但打算把自立性很强的女性作为主要角色之一。据说在明年的E3展上就会有实际游戏的试玩了。

前回1位,本次计票569。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年春 ■价格未定



开发人员表示"《战神2》的制作其实很早就已经开始了，如果改成PS3游戏的话，那么就意味着之前的诸多努力将全部付诸流水。而且我们这么做也是想要证明给玩家们看：PS2的硬件性能还有这么大的发挥空间，它是一台非常棒的主机！"

前回2位,本次计票537。

3位 口袋妖怪·钻石/珍珠

■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元



两个版本的不同之处在于收录的口袋妖怪，钻石版将会收录掌管时间的口袋妖怪戴尔鲁卡，它能够操纵时间，它的特征是胸部的大钻石。珍珠版有一个掌管空间的口袋妖怪佩鲁奇亚，具有扭曲空间的力量，肩膀有一颗珍珠状结晶。

前回4位,本次计票508。

4位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



圣剑4中将会有一个MONO系统，就是玩家能与画面中的物体产生互动，比如可以破坏路上的障碍，也可以给敌人设置障碍，或者用诸如石头之类的物体和敌人战斗，还能与敌人争夺交通工具，这一切都是建立在MONO系统公平的物理引擎上。

前回3位,本次计票483。

5位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2006年预定 ■价格未定



游戏厂商也已经开通了本作的官方正式网站，目前公布了游戏的背景资料和基本信息，另外大量公布了参战机型，影音部分完全针对PS2主机的性能来加以重新制作，比起原作有大幅的强化，并加入了PS2版独有的新登场角色与机体。

前回7位,本次计票452。

6位 宿命传说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006年冬预定 ■价格未定



本作的一大特征就是画面彻底提高，台词的内容全面更新，全程语音，搭载新战斗系统AR-LMB。地图为全3D，虽然角色仍是2D，但比例有所调整。 **前回5位,本次计票419。**

7位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



演示影像中，NAOMI对着镜头大声说出了这句耐人寻味的话："我们绝不能将我们自己的罪恶传递给下一代！"，这句话到底有着什么样的含义？ **前回6位,本次计票397。**

8位 赛尔达传说·黎明公主

■Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006年 ■价格未定



本作在用"手柄"钓鱼时，按下B键会弹出钓鱼竿，再按住A键并摆动主控制器，抛出钓线，并在其到达抛物线顶点时松开按键，任其自由坠落。 **前回8位,本次计票368。**

9位 最终幻想3

■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元



游戏首发当天同时会发售限定版NDSL主机，其价格为22780日元，限定主机加入了游戏标题LOGO以及担任角色设计的吉田明彦先生绘制的插图。 **前回10位,本次计票341。**

10位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



"恶魔猎人"系列一向以主角但丁帅气的造型和喧哗酷毙的动作为卖点，这次的最新作中由于画风有了很大的改变，不知体现在游戏之中会怎样。 **前回11位,本次计票325。**

11位 战国BASARA2

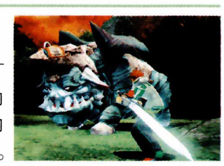
■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元



本作将根据游戏中8名武将当年的势力范围将现在的日本划分为8片区域，这些区域的游戏贩卖店会销售对应武将作为封面的游戏。 **前回12位,本次计票316。**

12位 梦幻之星·宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元



游戏中玩家可自行创造角色，使用20类别共400种以上的武器以及各式各样的战斗技能，在富含动作与策略成分的即时战斗系统下作战。 **前回9位,本次计票293。**

13位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



本作除了具备XBOX360标准支持的720p高分辨率MSAA反锯齿处理之外，场景与主角士官长的细致度也大幅提升，整个场景的视野非常辽阔。 **前回13位,本次计票281。**

14位 逆转裁判4

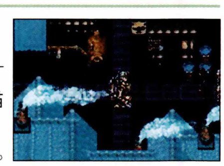
■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2006年预定 ■价格未定



4代的主人公不再是成步堂龙一，而是一个新人，名字叫做王喜泥法介，经常穿着一身红色的背心，而且名字似乎比成步堂龙一更加奇怪。 **再上榜,本次计票243。**

15位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



艾德（エドガ－）和马修（マッシュ）两兄弟之间的感情描写是非常精彩的，性格完全不同的俩兄弟一个管理沙漠之城，一个外出周游世界。 **前回14位,本次计票229。**

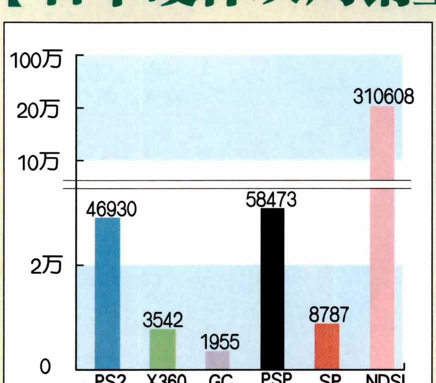
【榜评】根据权威统计机构NPD公布的数据，6月份美国游戏市场主机及游戏软件销售额总计为8亿4千4百5十万美元，比去年同期上升了25%。在家用机游戏方面，销售额达到了4亿4千4百万美元，比2005年同期增长了约15%。硬件方面，6月份美国市场的家用主机销售额为2亿9千7百8十万美元，比2005年同期的2亿美元提升近1亿美元。XBOX360从5月的销量下滑中恢复过来，加之微软供货充足，月销量达到了277000台，增长了近26%。总的来看，6月份家用机销量比去年同期有显著提升，达到了1亿5千8百7十万美元，涨幅达到了85%。掌机方面可以说是任天堂NDSL的天下，6月11日在北美发售的NDSL主机仅用了19天的时间，销量就达到了近60万台的惊人数字。拜NDSL所赐，美国掌机市场总体销量比去年同期增长了4倍多，而NDSLNDS游戏的销量比2005年5月增长了2.5倍。

最流行TOP15

这次上榜的新游戏是前不久移植自街机上的格斗游戏《超龙珠Z》，这款游戏在街机上就非常火爆，记得XX年前街机上也有过一款龙珠的格斗游戏，当时真是吸引了无数的玩家啊。小编前段时间去游戏店闲逛的时候，就看到许多玩家买碟时都少不了来上一张《超龙珠Z》，虽然不过是几块钱的D版，却也能够看出龙珠在我国玩家心里的地位了。另外，《异度传说3》虽然本期没有进榜，不过其实也就是一步之遥了，本作确实是一款不错的RPG作品，可惜语言成了阻碍我国玩家欣赏它的最大障碍。

1	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:574
2	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:553
3	北欧战神传2·希尔梅里亚 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元	计票:493
4	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:474
5	实况世界足球·胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:469
6	新·鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:432
7	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:401
8	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:387
9	盗墓者·传说 ■PS2 ■Eidos ■动作冒险 ■2006.4.7 ■39.99欧元	计票:353
10	超龙珠Z ■PS2 ■BANDAI NAMCO GAMES ■格斗游戏 ■2006.6.29 ■7140日元	计票:334
11	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:313
12	皇牌空战ZERO·贝尔卡战争 ■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元	计票:287
13	大神 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元	计票:251
14	真·三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:238
15	异世纪传说2 ■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■7140日元	计票:209

【日本硬件双周销量统计】



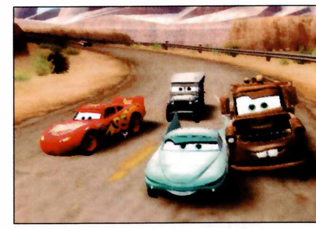
【榜评】本期各大主机的销量基本与上周持平，PSP的销量有一定程度的上升，这与最近PSP上有不少好游戏的发售有关：例如刚发售的《铁拳·暗黑复苏》，还有在日本颇受欢迎的“德比赛马”系列，连带着使得主机销量有了不小幅度的上涨。由于有着众多高人气游戏的持续热卖，NDSL在日本的销量也基本维持在每周十五到十六万台左右，而即将在欧洲登陆的NDSL首发将包括碳黑色和陶瓷白两种。（本期统计时间：2006.6.26—2006.7.9）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2006.6.1—6.30

排名	平台	游戏	厂商 / 发售日	类型 / 价格
1位	NDS	新超级马里奥兄弟	厂商：任天堂 发售日：2006.5.15	类型：动作游戏 价格：39.99美元
2位	PS2	横行霸道·自由都市故事	厂商：Rockstar 发售日：2006.6.6	类型：动作冒险 价格：19.99美元
3位	NDS	锻炼大脑的DS训练	厂商：任天堂 发售日：2006.4.17	类型：益智游戏 价格：19.99美元
4位	PS2	汽车总动员	厂商：THQ 发售日：2006.6.6	类型：赛车游戏 价格：39.99美元
5位	PS2	杀手·血腥报酬	厂商：Eidos 发售日：2006.5.30	类型：动作冒险 价格：59.99美元
6位	GBA	汽车总动员	厂商：THQ 发售日：2006.6.6	类型：赛车游戏 价格：29.99美元
7位	PS2	FIFA世界杯 2006	厂商：EA 发售日：2006.4.24	类型：体育竞技 价格：29.99美元
8位	NDS	大脑锻炼学院	厂商：任天堂 发售日：2005.6.5	类型：益智游戏 价格：19.99美元
9位	PS2	杀手·血腥报酬	厂商：Eidos 发售日：2006.5.30	类型：动作冒险 价格：49.99美元
10位	NGC	汽车总动员	厂商：THQ 发售日：2006.6.6	类型：赛车游戏 价格：39.99美元

【榜评】这两期的美国月间家用机游戏排行榜的上榜游戏都比较有意思，上次有不少游戏是多年前的老游戏，由于前不久重新推出廉价版而上榜，这次上榜的游戏则有不少其实是同一款游戏的不同平台版本同时上榜。比如《汽车总动员》，由于电影原著人气非常高，连带着使得PS2版、NGC版和GBA版三个版本的游戏也纷纷上榜。另外，《杀手·血腥报酬》的XBOX360版和PS2版也都同时上榜。



↑《汽车总动员》在北美地区非常畅销，各版本游戏都卖得相当不错。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.6.26—7.9

排名	平台	游戏	销量
1位	NDS	新超级马里奥兄弟 ■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 291756
2位	PS2	异度传说3·查拉图斯加特如是说 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■7140日元	销量 125085
3位	PS2	超龙珠Z ■BANDAI NAMCO GAMES ■格斗游戏 ■2006.6.29 ■7140日元	销量 117601
4位	NDS	更锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 106250
5位	NDS	锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.5.19 ■2800日元	销量 71709
6位	PS2	实况世界足球·胜利十一人 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7329日元	销量 69256
7位	PS2	北欧战神传·希尔梅里亚 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■7800日元	销量 58041
8位	NDS	欢迎光临 动物之森 ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 53837
9位	PSP	铁拳·暗黑复苏 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2006.7.6 ■5040日元	销量 49920
10位	NDS	英语苦手的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.1.26 ■3800日元	销量 46297

【榜评】《新超级马里奥兄弟》仍以相当明显的优势占据销量榜第一把交椅，“异度传说3”发售后首周销量为12.5万分，比前作《异度传说2》首周18.6万份的销售成绩要低了不少。其实本作的质量还是非常高的，由于是完结篇，所以剧情方面也总算是有了一个交代。移植自街机版的对战版《超龙珠Z》有着相当不错的表现，而PSP上的铁拳新作“暗黑复苏”单周5万份的销量也算不错的了。

■本期中国电玩榜奖品



追寻记忆少女与追逐梦想少年的狂野历险

在一望无际的荒野上似乎可以听到轻风中飘来悦耳的口哨声，让人依稀可以感觉到未来，而这里就是本作的舞台，发生美丽故事的场所。在这个无垠的世界里，在这个狂野的世界里，在这个充满梦想与神奇的世界里，三位特色的主人公将展开惊心动魄的大冒险。本作不但制作方法与系列作品完全不同，而且精美的游戏画面也非常值得玩家期待。

WILD ARMS the Vth Vanguard Story

迪恩的梦想就是成为一名傀儡猎人。
一天，他和童年玩伴一起游玩，
突然看到空中落下的傀儡。
跑近的二人发现，在它的左腕上有一名少女，
—她叫做阿维丽露—
但是她几乎已经完全丧失了记忆。
也许这次相会就是命运的安排，
三人一起向未知的荒野前进！

以成为傀儡猎人为梦想的主人公





大步迈向新世界 三大主角携手并肩

WILD ARMS the Vth Vanguard

人气作品《狂野历险》已经诞生10年，最新作品即将登场！新的珐尔盖亚大陆也由此诞生！那种追求自由进行狂野冒险的感觉，深深地吸引了大量玩家，前三代更是美国西部荒野风格十足。 □文/雪飞

PS2	本刊译名：狂野历险·第五先锋				CERO 審査予定
	SCE	价格未定	2006年冬		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定	

↓阿维丽露的记忆中仅仅残留了一点点语言，也许这正是傀儡故事的关键……





个性主人公狂野新世界

Voice 下野 宏

年龄：16岁
种族：人族
身高：160CM

迪恩·斯塔库

活力十足正义感极强的少年，与阿维丽露青梅竹马。也许因为在宁静的边境小村中平稳成长，经常梦到自己成为一名傀儡猎人。以与阿维丽露的偶遇为契机，为了实现自己的梦想走上了冒险之旅。

©Sony Computer Entertainment Inc.

突然从天而降的神秘女性



Voice 伊藤 静

年龄：20岁前后
种族：不明
身高：163CM

抱着傀儡左臂从天而降的神秘少女。失去了绝大部分记忆，只知道自己的名字和一串谜之语言，这些语言也是解谜的关键。但却觉得迪恩十分熟悉，对迪恩非常信任，仿佛是一只忠实小狗一样紧跟在迪恩后面。

阿维丽露的宝物！到底是什么？



↑迪恩从阿维丽露处得到的是什么……仿佛是些可以使用的道具，难道这就是这个世界的宝物——傀儡的螺丝吗？



活力四射的儿时玩伴！



Voice 水树奈奈

年龄：16岁
种族：人类
身高：152CM

跟迪恩一样精力充沛，从小跟迪恩一起长大。也许是因为身边的迪恩经常会冲动，所以她会十分冷静地判断事物。但是却不能隐藏自己的善良和热情，为了帮助别人甚至可以赌上自己的生命。

细微表情深度刻画 表情十分丰富 视觉效果绝对震撼





↑游戏画面精美，细微之处也得到了充分的表现，玩家在游戏中可以看出眉毛和嘴部细微动作。





表情凝重深思考

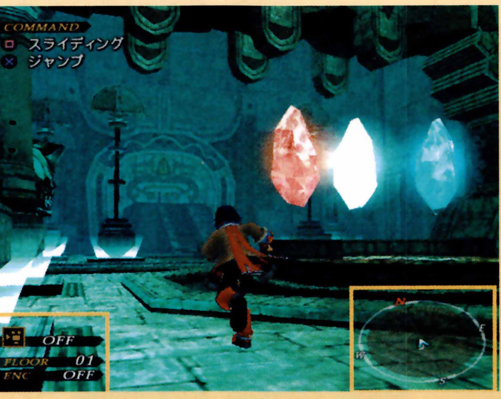


失忆决不影响美丽

漂亮一样热情善良

清风旷野轻飘荡带来一阵悠扬的口哨声

《狂野冒险》是以与美国西部类似的独特世界珐尔盖亚大陆为舞台，描写的冒险故事，很有人气的一部角色扮演游戏。游戏中有很多动作和解谜要素，战斗的战术性更是本系列的一大特色。作为十周年的纪念之作，本作的故事原作出自小说家黑崎薰之手，人物设定为佐佐木友美，为整个游戏注入了新的活力。以十周年纪念为契机，本作的故事也焕然一新。在画面方面，本作与前作相比较，也是一个飞跃，将游戏人物的表情细化，给玩家带来真实感和投入感。熟悉系列的作品的玩家对四代发生的改变也许会稍有不适应感，但变化其实也可以说是一种进步。希望本作的新变化能让玩家们重新找到本系列的特点，再次享受到自己真正喜爱的系列作品。





←男主人公在急速狂奔，周围的建筑物肃穆庄严。



←↓像宝石一样的晶体在古代遗迹中闪闪发光，不知道这些晶体到底有什么作用，应该不是简单的装饰。



赏心悦目 自然的美景

游戏视角自由调

本作中的遇敌战斗系统，看来与系列的前几作基本相同，似乎玩家可以自行掌握遭遇敌人系统的开关。最让人注目的还是视点，在游戏中玩家也许可以自由调节视点，这样就算是在非常复杂的场所，玩家也不会觉得晕眩。

指南针贴心服务

本作的世界由于以西部荒野场景为舞台，为了避免玩家在前进中迷失了方向，在屏幕右下方的指南针时刻为玩家指明行进方向，免去了玩家迷失方向之苦。另外最值得夸奖的是，本作的地图全部是3D制作。

动作要素健在解谜要素升华

动作要素也是本作的一大特色，由于动作要素的存在使玩家在长时间冒险后也不会觉得枯燥。而本作更将动作与解谜要素二者结合，在游戏中不但有单纯的解谜，还有一些需要使用特定的物品来解开，还有一些需要使用一些简单的动作配合来解谜。从现在的画面上，可以看出跳跃、下蹲等动作。

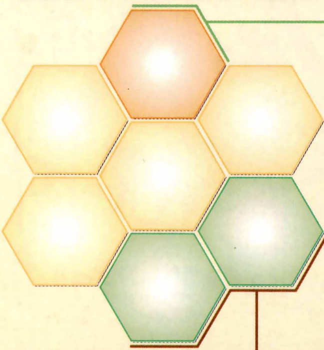
→各名主人公都有自己独特的武器和攻击方式。



←丰富多彩的攻击方式。

少男少女闯江湖，战斗冒险荒野情！

故感因诸多情感因



特色战斗战略性十足

前作中玩家在战斗中便要将己方队员放进一个六边形格子内，敌人不能与己方队员站入同一格子内，这样便可以限制敌人的行动。

本作的战斗系统称为HEX战斗系统，将全部单位都放在固定的格子里。各个单位的移动、攻击等行动都要在这些格子之间完成。由于本系统类似于战略游戏的系统，因此玩家在游戏中，要认真思考主人公们的站位和攻击的时机等，还可以发挥自己的独特战术。在战斗中会出现各种各样的情况，玩家可以使用特技利用属性相克，让敌人在战斗之前便受到伤害；有时也会出现己方队员被孤立的情况，而这名被孤立的队员则会成为敌人的攻击点，玩家一定要尽快将其解救。而玩家同样可以利用这个战术，将敌人中的那些会瞬间移动的敌人包围，将它困在一个角落内全力进攻。在战斗初期双方站位也有各种各样的变化，玩家一定要自行迅速做出战术的调整，才能顺利将敌人消灭。这种将战略与角色扮演相结合的游戏方式，应该算得上是本作的另一大闪光点。





↑←在战斗中配合人物的行动，主人公会做出各种动作。画面中女主人公用黑洞洞的枪口指向敌人，但闭单目瞄准却让人只觉得她很可爱。

利用战斗系统一箭双雕

攻击和回复在同一HEX格子内都有效果。比如女主人公在攻击隔壁的HEX，两名敌人都受到了伤害。如果想给迪恩回复体力，那么跟他站在一个格子里的阿维丽露也同时回复，不过如果被攻击的时候二人也是同时受创，因此并不能说放在同一格子内就好……



↑既然敌人运气不好站在同一格子里，那么就利用系统对其同时攻击。



↑屏幕的上方的人物头像表示人物的行动次序。

速度决定行动顺序！！

华丽画面突出效果 追加全新要素



→人物情报中显示了男主人公的能力数值，但目前还不知道其中的DP、EP到底影响什么能力，对战斗有什么影响！



战斗虽然激烈，但己方成员最多三人！

本作在战斗时，己方可以出场的队员最多三人，比以前减少了一人有些遗憾。不过三名主人公在战斗中分工明确，战略思想更为突出。由于在游戏中还有其他的伙伴加入，因此玩家还要针对不同队员指定出最适合的战术。



←在三名主人公头像下面还有大片的空白，这些位置是留给其他伙伴的。



狂野历险：1996年12月20日发售/PS
整个系列的开山之作，由此展开了一个独具特色的新系列。游戏中的三名主人公都有各自的故事，3D的战斗画面在当时还非常罕见，几乎全部玩家都为之感叹。



狂野历险2：1999年9月2日/PS
系列作品第二弹。主人公得到了强大的力量，他内心世界的交战让玩家非常感动甚至让人会为之落泪，再加上本作壮大的世界观，如诗如歌的故事情节，本作一时成为玩家间的话题。



狂野历险3：2002年3月14日/PS2
PS2主机上的系列第一作，对应机种的变更，随着机能的增强，本作的画面和系统也大幅度进化，游戏中还有大量精彩的战斗演出，让玩家也感受到整个系列作品的进步。



狂野历险·代号F：2003年11月27日/PS2
由于系列的第一部作品大受好评，因此厂商决定在PS2主机上复刻本作。系统延续原作，但追加了大量的新故事和新主人公，可以说是一部相当有诚意的复刻作品。



狂野历险4：2005年3月24日/PS2
引入新系统的作品，新加入了动作要素、将地图划分成七格的战斗等都在本作中第一次出现。由于系统变化较大，因此在玩家中反应不一，不少老玩家都觉得比较不适。

业界注入新鲜血液，制作方法全新尝试
五度狂野疯狂冒险，保持系列传统特色

金子彰史（以下简称金子）
狂野历险系列制作人和剧本执笔，也是本作的制作人。使用全新制作体制，向诞生全新的狂野历险系列作品发起挑战。

使用全新制作方法的系列第一作！

——迎接系列十周年有何感想？

金子■感想很多很多。曾经玩过狂野历险系列的玩家们，看到制作阵容看到我的名字也会觉得很惊讶。而从制作者角度来看，最意味深长的还是狂野历险系列的世界观。而本人在这十年中也不再不加深思地随便一想、因被自己的原则束缚而不能执行好点子，逐渐地随着系列作品一起成长。

——新的立场变化是？

金子■这次最重要的工作就是游戏要素中的好建议和不要被过去拘束。虽然会产生本作不像本系列作品的感觉，但只要表现出了诚意和热情，我想应该会渐渐得到肯定的。如果不那样做的话，不可能诞生新的狂野历险，游戏名称中表示先驱的vanguard则变得毫无意义。

——题目中的vanguard是表示先驱的意思吗？

金子■有很多意义，但是其中最强烈表达的还是先驱之意。本作是整个系列的第五部作品，使用了与以前都不相同的制作方法，也有理由说是第一作。

——使用不同方法制作的第一作？

金子■到此为止我一直是作为整个游戏设计者出现在制作现场，但这次制作把其他的部分都委托给其他人制作，与以往系列制作的感觉完全不同。我只考虑制作出与以往系列作品不同的本作。

——其他不同的部分呢？

金子■这次的新尝试就是使用小说家黑崎薰的故事为剧本。我负责调整剧本和游戏的工作，但是到底能否成功自己也没有把握，心里也觉得非常紧张。

——游戏的主人公形象设计好像也是全新的呀？

金子■是的。拜托佐佐木友美来制作。本作以插画的主人公为模型，在游戏中想尽可能再现出本系列的特色，因此不想使用与狂野历险系列世界设定不融洽的形象设计，所以也费了很大力气。

——这种绘画式的方法？

金子■并没有使用特殊的软件和特殊方法。因为要再现出插画的魅力，结果感觉游戏中的画面与插画印象十分接近。

——看到游戏画面后，发现事件等看法也有变化。

金子■这次使用了新的表现手法。仅仅是手和手指的动作也能表现出感情，另外面部表情也在开发。战斗场景和事件中仔细观察人物的表情和感情变化，一定会感受到我们的努力。

——本作的概念是？

金子■本作的故事是前作故事分支中的一个延续，“冒险”还是最重要的。没有什么故事的分支和多结局。

——那么还有些什么重要部分？

金子■比如说成长系统，如果玩家有“想让这个主人公这样成长”的想法，那么在游戏中便能反映出来玩家的意志。解谜部分重视的是玩家的思考。

——本作与系列前作的系统有什么区别呢？

金子：类型有些相似。虽然详细的还不能公布，但现在可以告诉玩家，就算是战士系的主人公，玩家一样可以按自己的想法将他培养成魔法师。当然这也是本作成长系统的优点。

——战斗系统与前作有些相似的感觉啊！

金子■不仅仅是战斗，系统方面也是前作的正统进化。当然也有很多本作导入的新部分，不过这些部分还请大家期待以后的游戏情报……

——像前作一样在战斗中会有突发要素吗？

金子■偶发性的部分目前还在调整状态。不过是以玩家希望的系统和便于玩家游戏为努力方向。顺便说一下，本作预定搭载战斗全灭后的继续菜单。

——前作中的动作要素也反映出来吗？

金子■跳跃等动作要素确实有认为太难的呼声。对那些擅长动作游戏的玩家简单之极，可以在很低的等级便去挑战BOSS，平衡性有些欠缺。因此本作既保留了跳跃等动作因素的乐趣，也调整了不平衡的部分。

——谁都可以简单穿版吗？

金子■迷宫的难度有所下降，保留动作要素乐趣，思考战斗部分完全融合，就算不善于战斗的玩家也可以过关。我也不擅长作战，游戏时候也许需要攻略。（笑）

——最后请对FAN们讲几句。

金子■首先是先向大家道歉，今年一月就公布了本作的题目，但这次正式公开情报却已经隔了将近半年……真是很对不起！请大家继续期待本作以后的情报。本作到底会成为什么样的作品，我自身也非常期待。目前本作已经得到了系列第一让人等得不耐烦的称号，到本作完成为止，我们一起倒计时吧！





携带狩猎!!

前作销量超过六十五万！续作即将登场！卡普空倾全力打造本作！掌机猎人传说！



MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

PSP版《怪物猎人》（MHP）的正统续作，目前正在紧锣密鼓地开发中。这回的主题是“雪”，玩家可以在银白的世界中享受狩猎怪物的快感。本作的任务会增加为前作的2倍以上，同时加入许多新型武器及装备。CAPCOM表示，游戏最大支持4人无线联机，目前的开发状况为30%，具体发售日未定。

PSP	本刊译名：怪物猎人2				CERO 審査予定
	CAPCOM	价格未定	发售日未定		
动作冒险	UMD	日版	1-4人	记忆容量未定	

立志要做在雪国靠狩猎为生的猎人

本作PSP版《怪物猎人2》（MHP 2nd）是以PS2版《怪物猎人2》（MH2）为基础进行制作的，众多在《MH2》中登场的角色在本作中也不会缺席，《MH》系列的整体风格将不会改变。游戏的目的是扮演猎人，以在广阔的大地上生存的各种怪物为狩猎目标。玩家利用采集到的各种素材和宝物，可以生产、强化武器和防具。不过本作的主要舞台和冒险根据地，却变成了极寒地带的“雪山”，相信会使玩家的狩猎冒险有全新的感觉。由于气候的改变，主人公猎人也有了新的变化。玩家可以从男女两种性别中选择，公开的男女主人公形象都是全身的雪山猎人装备。为了对付寒冷的自然环境，游戏中是否准备了很多耐寒的新防具，目前还不清楚。

在严寒中生存 挑战新怪物



←生活在雪山中的草食小型怪物双角鹿（ガウシカ），可以用头上的角攻击猎人。



→弓箭的攻击力虽然较低，但通过续力可以提高攻击效果



猎人的服装希望不会对速度有太大影响。

男女猎人的服装在帽子、手套、靴子上有所不同。

新武器弓与太刀登场

本作中增加了一些新的武器。其中具有物理攻击效果的是弓箭和太刀。弓箭可以进行远距离攻击，箭没有数量限制，可以通过续力来调节攻击的力度。太刀是一种比较长的攻击范围广的剑士用新武器。攻击速度比大剑要快，可以发动多彩的连续技。攻击的间隔较短，也是其魅力之一。



↑对付雪狮子王（ドドブランゴ）、最好远距离攻击。

开发者访谈



迁本良三 PS2版《MH2》的制作助理。本作的制作人。



一濑泰范 CAPCOM公司游戏制作部。本作的导演。



小岛慎太郎 担当《MH》系列的企划。本作的企划制作。



藤冈要 PS2版《MH2》的导演。本作世界观监修。

——游戏主人公身上穿着的雪山猎人装备是新防具吧。

藤冈■到目前为止的各种设定中，一直都是普通的猎人装备。不过这次我们采纳了一濑先生的提案，想制作适合雪山的装备，给服装增加些新意。

一濑■玩过前作的人应该知道，猎人一开始没什么衣服，武器也不过是最初期的而已。这回也算是吸取了玩家的意见，制作了皮革类的能引起视觉变化的新装备。

——选择雪山作为主要舞台的理由是什么？

一濑■前作中的科克特（ココット）村和姜伯（ジャンボ）村，是平原和丛林，气候也比较温暖。这回我们想将地处较高的村子制作出高低差的感觉，寒冷的地带也会有雪覆盖。相信游戏的整体感觉和村民都能给大家带来新的感觉。

藤冈■我从一濑先生那里听说，PS2版《MH2》中新追加的雪山成了本作主要舞台。雪山附近有一个村落，很好地表现出了雪之国的那种世界观。

——请谈谈村长可以吗？

一濑■到目前为止，本系列一直是男性村长。本作准备将村长设定为女性，因为村长需要有一定的威严，所以确定是一个年长的女性。

——村长在游戏中起到什么作用呢？

藤冈■应该是推进故事情节和分配任务等。

——关于村子的职能和各种设施，有什么新的变化吗？是否和《MH2》很像吗？

藤冈■酒场和港口从概念上没有什么区别，作为PSP版的要素，会在科克特（ココット）农场上充分体现出来。

一濑■地形和防具等模型，基本上使用《MH2》的素

© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

材，但还是以《MHP》的进化为方向。说到设施的种类，农场、集会所、训练所等都进行了强化，并且根据雪山做了视觉上的调整。本作中的各种设施在使用上将更为方便。

——村子整体上是一种什么感觉?

迁本■增加了一些比较活跃且经常在外边行走的人，基本上是个有温暖感觉的村子。虽然是寒冷的地方，但却有家庭的感觉。

藤冈■虽然是雪山，但要是有太冷的感觉估计大家也不会喜欢。我们希望从视觉上表现村民们温暖的生活感觉。比如，在屋子里安放暖炉等等。

——本作和系列的过去作品有什么关联吗?

迁本■如果有《MHP》的存档记录，本作中会有一些影响。也就算是给玩过前作的玩家一个奖励吧。

一濑■关于存档记录，希望根据前作完成度的不同而产生不同的影响。虽然具体内容还没有决定，但是真的想把奖励送给前作完成度较高的玩家。

——《MHP》作为掌机作品，是一款能够轻松上手的游戏，本作在这方面怎么样?

迁本■本作的理念还是以轻松上手为主。但是《MH2》还是一款标准的家用机游戏，所以必须要将各种要素进行整理，再以轻松上手为目标进行调整。

一濑■本作也取消了季节和昼夜的变化。

迁本■我们经过讨论觉得加入时间的概念会使游戏变得过于复杂，玩家就不会有轻松上手的感觉了。

——就是说并不是完全沿用《MH2》的要素，而是只选择了适合《MHP 2nd》的东西。

一濑■是的。将《MH2》的各种素材放入PSP中当然需要做一定的修改。比如游戏中有些路线为了使玩家不至于长时间游戏而缩短了。

迁本■因为掌机的玩家多是在上班或上学的公车上，或者利用中间仅有的一点休息时间，而进行游戏。为了使玩家在短时间内体会本作的乐趣，做了些修改



←本作好像还有雪山以外的游戏舞台。

虽然比较遗憾，但我们更重视掌机玩家的需求。

——武器在《MH2》基础上有改动吗?

一濑■武器和防具，为了实现操作上的简便性，而做了适当的改变。希望玩家感觉到其中的变化。

——关于武器的强化方面是否也进行了调整呢?

小岛■因为主要舞台是雪山，任务的顺序也发生了变化。包括游戏难易度的调整在内，必须要在武器强化上做必要的改变。

——是对手突然变成了雪山怪物的原因吧。

小岛■是这样的，难度调整十分必要。

——请谈谈本作中的新怪物。

小岛■在前作中，雄火龙作为猎人的强力对手而有很强的存在感。这回我们制作了更恐怖、更强大的怪物。

迁本■它应该会成为代表《MHP 2nd》的怪物。

小岛■我们重新制作了它几乎所有的动作，在突出食肉怪物的恐怖感方面，下了很大工夫。

珀凯村



《MHP 2nd》的冒险据点是雪山中的一个小村落——珀凯(ポッケ)村。虽然村中到处都是寒冷的气氛，但这里的居民却都十分平易近人。由于村子与雪山相邻，对于以山中怪物为狩猎目标的猎人们来说，正好可以作为后方根据地。村中配有各种与冒险有关的建筑设施，给村子带来了繁荣与活力。

珀凯村的村长是一位年迈的老奶奶。管理村中的日常生活以及向猎人们传授狩猎方法，是她的工作。村民也会对猎人们提供各种帮助。比如经营贩卖狩猎道具的道具屋，和给猎人提供狩猎情报等等。本作中虽然加入了各种新要素，却没有忘记前作的玩家。从访谈中得知，根据前作玩家完成度的存档不同，本作开始时也许会追加宝物、武器或防具，作为礼物。另外，本作的农场也会有不同程度的进化。



村长

作为《MH》系列中的第一位女性村长值得注目。



↑雪狮子王（ドドブランゴ）属于“牙兽类”的一种。经常和手下的雪狮子一起，对猎人进行攻击。



FEMALE

女性村民好像比女猎人少了些防具。



MALE

男性村民的服装也与男性猎人不同，除了没有防具以外，身后还背着包裹。

造访雪山世界



←图中出现了与PS2版《MH2》中的非常相似的风景。



广阔的舞台中孤身一人的大冒险

“狩猎笛”作为本作中新的防具而登场
联机作战时一定会起到意想不到的效果

种类丰富的武器和防具也是《MH》系列的魅力之一。本作《MHP 2nd》中的装备品比前作大幅增加。其中值得注目的是弓箭、太刀和狩猎笛。狩猎笛是一种特殊武器，虽然不能直接攻击怪物，但是通过演奏可以强化攻击效果。而且在联机作战时，在同一区域中的猎人们都会受到狩猎笛的影响。此外这种武器的耐久度也令人满意。



←可以强化的效果包括攻击力和强走（强走时体力不会减少）。

多人游戏中发挥演奏价值





←演奏曲目的变更可以选择，所以强化的种类也会比较丰富。虽然在众多怪物中间吹笛子，不过也是件惬意的事情。

本作试玩有望登场 本年度东京游戏展

《地狱使者》中展现了天堂与地狱两方势力所派出的精英战士在失去秩序的人间世界死斗的故事，剧情颇为曲折，主人公的背景也相当复杂。在游戏正式面市之前，让我们先来看一看它有那些特色吧！

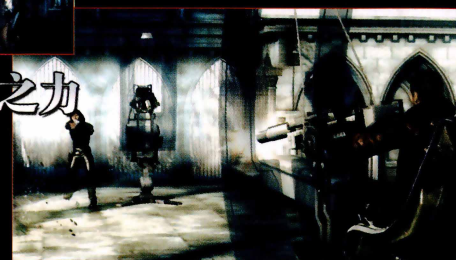
在失去一切规则的混沌世界之中 代表地狱的你将走向哪条道路？





←主人公的右臂中显然蕴涵着超出常人想象的能力，似乎附着有来自地狱的火焰。当主角使用特殊能力战斗的时候，还会瞬间爆发出更为夺目的光芒，显得十分神秘。

借天使与恶魔之力 颠覆一切秩序



→在游戏中主角可以使用各种武器枪械，也可以操作交通工具和大型的机枪、炮台等等。



↑游戏中包含了动作、竞速、潜入、解谜等众多要素，玩家要开动自己的想象力才能顺利完成任务。



天堂和地狱犹如宇宙的两极，分别代表正义与邪恶。为了掌控人类的灵魂、支配人间世界的走向，天堂和地狱之间的战争从来没有停止过，从上古时代以来，至今已经延绵了无数个年头。为了达到自己的目的，天堂和地狱各自派出最强大的战士，在人间展开了无休止的战斗。不过，在天堂和地狱之上，仍然存在着一个具有绝对权威的统治者。为了维护宇宙间各种力量的平衡，使之不致陷入倾覆的灾难，这个统治者制定了各种准则，无论哪一方的势力都必须严格遵守。

如同史诗般壮阔瑰丽的善恶千年大决战

INFERNAL

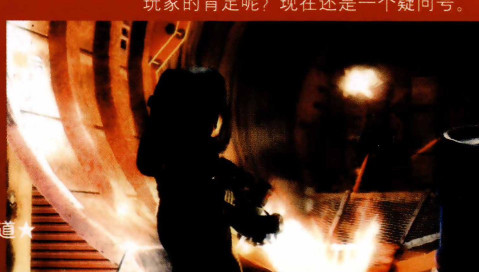
几经周折并且更改了游戏标题之后，这款新概念的动作冒险游戏终于浮现出了大致的面貌，不知发售后能否取得成功呢？

X360	本刊译名：地狱使者			
	Metropolis Software	价格未定	2006年冬	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定

崭露头角的制作小组带来的新作

《地狱使者》这款游戏由Metropolis Software公司负责开发。这家公司此前开发的作品以PC平台为主，包括《内战将军》、《星际指挥官》等等，而《地狱使者》也将于PC和XBOX360两种平台上发售。由于他们此前所开发的游戏大都知名度不高，因此对于《地狱使者》的前景无论是评论家还是玩家都还持有保留态度。希望他们能够借此机会一鸣惊人，给大家一个惊喜。

《地狱使者》的开发过程也是几经周折。游戏最初的标题叫做《恶魔：罪恶执照》，主人公名字叫做达克·艾维尔，其背景设定也只是隶属于地狱势力的战士，而不是像最后确定的剧情中那样，原本是天堂方面的成员。由于开发小组接手了另外一部游戏的开发计划，本作被暂时搁置了一段时间。重新开始制作之后，开发小组对游戏做出了一些调整，包括标题、主人公姓名、剧情细节和关卡设置等方面都有所改动。《地狱使者》能否在今年如期上市，并得到玩家的肯定呢？现在还是一个疑问号。



→《地狱使者》能否取得成功现在还是一个未知数。

在准则的制衡之下，天堂与地狱之间的战争被控制在不为人类所察觉的范围之内。但是这种平衡并不会永远地持续下去。每过一千年，在星系之中就会出现一个特别的“联珠”现象。在这段时间之内，地球会被其它行星所阻隔，最高统治者便无法看到地球上的状况。天堂和地狱失去了约束，不再遵守各种准则，开始不择手段地攻击对方，人间世界也随之陷入混沌。



↑代表着善恶决战的火焰终将吞噬一切。

游戏的主人公名叫瑞恩·雷诺克斯，他原本是属于天堂一方的精英战士。但他之所以被称为“天堂精英”，并非因为他具有维护正义的理念。相反，他嗜杀成性、有着极强烈的破坏欲望。尽管他每次都能够顺利完成天堂所指派的任务，但他的种种暴行也终于引起了天堂的不满，终于将他驱逐出了天堂战士的行列，剥夺了他的各种能力。在这一次的混沌中，天堂方面忽然以始料不及的速度歼灭了几乎所有代表地狱势力的战士。于是，地狱魔王找到了瑞恩，以帮助他恢复能力作为交换条件，引诱他加入地狱军队。在这样的故事背景之下，玩家将伴随瑞恩一起，揭开隐藏在这场史诗般战争背后的种种谜团。



挑战宇宙主宰 打破命运的困锁 以毁灭的方式创造！

←即使是拥有来自天堂以及地狱两大势力的神气能量的人，也会使用人间的常规兵器。

为恶魔代言的你



颇为新奇的故事背景设定让《地狱使者》很快地抓住了玩家的目光，但是游戏是否成功还要看它进一步的表现。

扮演游走于天堂与地狱边缘的精英战士，探求正义与邪恶之间的界限，以自己的力量来改变世界的命运。

此刻，无人可以约束你的行动 何去何从，只有你自己可以做出选择……

《地狱使者》中将会包含五大区域，每个区域中都包括数个小的关卡。从游戏方式上看，本作有些类似于《生化危机4》和《超能力战警》等作品的混合体。在游戏中，主人公不但能够使用各种常规的枪械武器消灭敌人，也能释放来自于天堂或者地狱的特殊能力，做出诸如瞬间移动、隔空取物等不可思议的动作，甚至可以直接从敌人身上抽取能量化为己用。当然，很多能力并不是从一开始就拥有，而是随着游戏的进程逐步地被激发出来。这些能力除了可以运用在战斗中，也可以用来解开某些机关谜题。除了通常的战斗关卡之外，在某些任务当中还需要驾驶高速飞驰的汽车，过一把竞速的瘾。总之，在这部作品中糅合了其它很多游戏类型的乐趣，而这也是目前很多动作冒险类游戏的制作趋势。至于能不能在众多同类的游戏中脱颖而出，就要看制作者的功力了。

融合众多要素 体验火爆激情



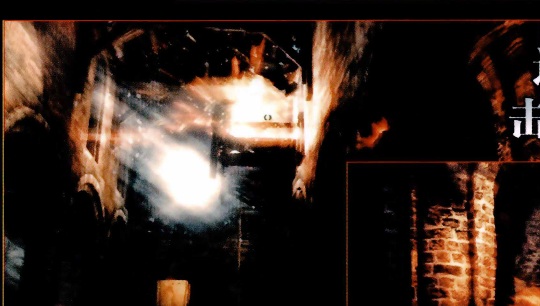


→敌人也会使用各种道具和武器，并且利用地形与主角灵活地周旋，想要打败他们并不是轻而易举的事情。



→主角遭到威力强大的火焰喷射器的攻击，如果不是地狱使者，而是常人的话，恐怕早已化为焦炭了吧？

运用不可思议的力量 击碎前方的一切障碍





无限升级的战斗

→从敌人的身体内吸取能量！借此主角可以补充自己的体力以及魔力。而被吸取能量的敌人身体也有奇怪的变化。



←使用隔空取物的能力，让重物漂浮在空中，扫除前进道路上的障碍。

就是决定胜负最关键的一环

LEVEL5公司出品
PSP专用S·RPG
将于今冬震撼登场

聚焦PSP新作游戏「圣女贞德」



↑一本作的片头动画采用普通的2D卡通方式，但配合雄伟壮丽的音乐，加上16：9的宽屏显示，游戏发生的历史背景将完美地展现在玩家面前。

勇敢挑战怪物 美丽圣女的故事





→死神率领着各种怪物向人间发起进攻，人类为了拯救世界而顽强抵抗。

Jeanne d'Arc

曾以《DQ8》而名声大噪的LEVEL5公司进军PSP，宣布以历史题材的SRPG《圣女贞德》作为其在PSP上推出的第一款游戏。本作以悲剧英雄圣女贞德为主角，讲述贞德继承神圣腕轮与英军及入侵法国的怪物战斗的故事。PSP的强大机能，加上LEVEL5的优秀开发人员，将给掌机玩家带来全新的感受。

PSP	本刊译名：圣女贞德			CERO
	SCE	价格未定	今冬发售预定	
战略角色扮演	UMD	日版	1人	记忆容量未定

神奇力量出现！造就圣女贞德！

在很久以前，战争年复一年地继续着。死神率领拥有强大黑暗之力的魔王，向人间发起了侵略。人类为打赢这场战争投入了一切力量，战争的范围在逐渐扩大。战争中的5位勇者，为了封住邪恶的力量，制作了5个腕轮。然后利用腕轮的强大力量，终于将魔王和死神封印在神圣的宝珠之中。这场战争被后人称为“死神战争”。

时间到了15世纪初期，法国和英国为了争夺领地而开战。在法国香槟省的多雷米村中，村民们正在召开着热闹的祭祀活动，突然遭到了怪物的袭击。少女贞德仿佛听到了上天的召唤，拿起剑展开抵抗。这时，贞德的手腕突然被以前勇者们的腕轮所缠绕，无法取下。然后，她在上天的召唤下，与少女丽安、原佣兵罗杰一起开始了拯救法国的冒险。

↓法国的多雷米村落中，村民正在进行着一场祭祀活动。





↑村民们完全沉浸在欢乐之中，哪知道危险即将袭来。

祥和的村落被灾难所打破



←这些都是本作片头动画中出现的镜头，朴实无华的画面风格将揭开游戏宏大的故事篇章。

围绕历史题材游戏「圣女贞德」的主题和魅力
导演本村健×LEVEL5社长日野晃博联合专访

LEVEL5的新挑战

——看到标题就让人很吃惊，“圣女贞德”变成了战略RPG，为什么会想制作这样一款游戏呢？

日野■其实在LEVEL5一直有一些擅长制作SRPG的工作人员。但他们基本上一直在制作普通的RPG，这回我们觉得到了该挑战一下SRPG的时候，也就有了这个开发计划。其实制作SRPG这个决定很早就有了。

——是什么时候决定的？

日野■其实在PSP发卖之前就已经有了决定，现在也觉得该在PSP上推出一些作品，于是就和本村先生一起商量了一下。

——这其中为什么会选择“圣女贞德”作为游戏的题材呢？

日野■我个人比较喜欢历史题材的电视剧，而且经常会看。比如与“信长”相关的历史题材游戏已经不少了，考虑到根据历史为主题，再加上虚构的故事，就想到如果将历史传说改编成游戏，也应该会很有趣。在考虑游戏题材时，出现在脑子里的就是这部“圣女贞德”。

——原来如此。最终决定将“圣女贞德”制作成游戏的根本原因是什么？

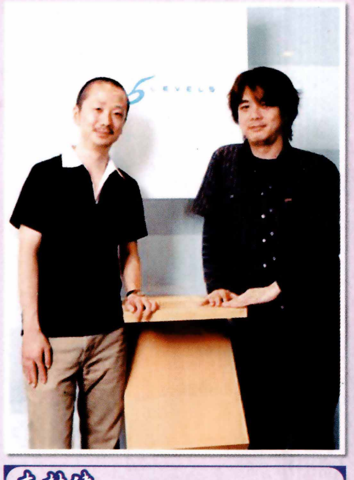
日野■首先，目前为止我们公司没有一款游戏的主人公是女性。其次，将中世纪的世界观中加入战略RPG的系统，“圣女贞德”的题材显得非常合适。而且在描绘人类间故事的同时，把魔法和怪物们也加入其中，作为游戏来讲，虚构的“圣女贞德”传说，就变成了最终的决定。我和本村先生就此谈得非常投机，很快就有了开发计划。

本村■其实我个人一直非常喜欢SRPG。在和日野先生讨论开发本作的那段时间，恰好很久没有玩SRPG，所以非常兴奋地接受了这项工作。

日野■“圣女贞德”这个主题决定之后，我们在故事情节设定和角色的设计上，曾经出了很多错误。从确立计划到真正开始开发游戏为止，其实花费了很长的时间。

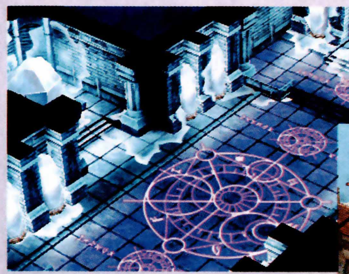
——说到LEVEL5开发的游戏，众所周知，无论是故事情节，还是游戏系统，可以说都十分优秀。特别是作品中的故事性很强。这回的作品是不是也很强调故事性呢？

日野■我个人认为，游戏冠以“圣女贞德”这个标题，就意味着本作的故事将会十分精彩。而且游戏的类型又是SRPG，再加上各种新的游戏要素，都能反映出我们LEVEL5一贯与众不同的特点。最近我试玩了本作已经完成的部分，感到十分满意。所有的开发人员都在紧锣密鼓地工作着，相信本公司的特点，以及游戏的乐趣，都能在本作中体现出来。



本村健（左侧）
LEVEL5公司设计部主任。2000年进入LEVEL5公司，对SRPG游戏十分钟爱。本作的导演。

日野晃博（右侧）
LEVEL5公司社长。代表作是《暗云》、《暗黑编年史》、《星际游侠》。本作的制作人。





↑虽然是历史题材，但描述的是充满幻想的故事，游戏场景的设计也非常独特。

©Sony Computer Entertainment Inc.

详细解说充满战略性的游戏基本系统

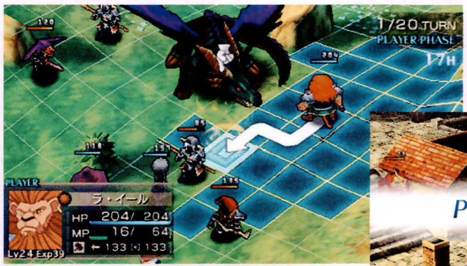
开发过超级大作《DQ8》，而且获得巨大成功的LEVEL5，其实力不容小看。如今本作成为LEVEL5正式参入PSP的第一款游戏，质量应该值得期待。制作人日野晃博在回答记者时指出，本作将会非常重视故事性，但是相信本作定位在SRPG类型，也一定是卖点之一。关于游戏的战斗系统，笔者整理了目前的资料，将在本页中向大家介绍。



↑战斗舞台不但设计得丰富，而且十分美丽。同伴和敌人用不同颜色的HP值加以区分。

在森林、村庄、城堡等各种舞台中以回合制进行战斗

SRPG游戏的灵魂所在就是充满魅力的战略要素。玩家需要像下棋一样，通过回合制，想尽办法击败敌人。本作中的地形非常复杂，必须有效地利用各种高低差来实现决定胜利的攻击。在战斗开始前，首先选择出击的同伴。然后在玩家行动(PLAYER PHASE)时，对敌人采取各种攻防。玩家行动与敌人行动(ENEMY PHASE)交替进行，目标是达成胜利条件。随着游戏的推进，会出现使用弓箭、鞭子等特殊武器的同伴，游戏的战略性大大提高。

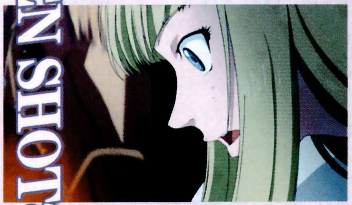


↑一把握好同伴的特征，做出正确的选择，才能实现有效的玩家行动（PLAYER PHASE）。



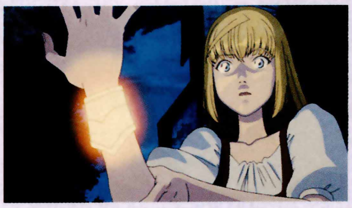
SCREEN SHOT美丽片头动画鉴赏













起到支援攻击效果的“燃烧场所”(Burning Site)系统

从正面攻击敌人时，攻击能量将会穿透敌人发生分散。如果敌人后方没有人，那里就会形成“燃烧场所”(Burning Site)。这时同伴移动至“燃烧场所”,就会出现“Burning Site”的表示。此时这名身在“燃烧场所”的同伴，其攻击力会有惊人的提高。即使玩家的回合结束，这种能量的效果也会持续到敌人行动的回合。而且随着角色的等级提升，或者是攻击力比较强的同伴，发动“燃烧场所”攻击，往往能起到决定作用。

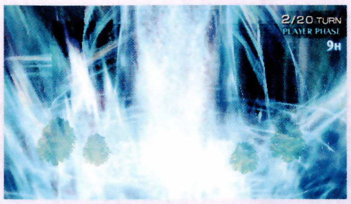


↑图中此时的贞德已置身于Burning Site。



强力的魔法是决胜的关键

随着游戏的进行，同伴可以学会各种攻击招数和强力的魔法。但是目前关于习得的方法，具体还不清楚。估计会像其他SRPG一样，通过使用道具，或积攒经验值升级之后，自动学会各种招数和魔法。



↑游戏中设计了各种华丽的魔法。图中从地面发出的巨大冰柱，可以实现广范围的攻击。

同伴配置画面中显示的情报

左上是关卡名和任务条件，右上是可能配置的同伴（UNIT）数量，右下是表示出同伴位置的全体地图。可谓充实而清楚。



←可以出击的同伴数量好像是由关卡所决定的。

全面分析查看角色状态画面

值得注意的是角色名字下方的三角形表示图，配置着太阳、星星、月亮3个图标。也许和画面中间的“贞德腕轮”有关。



←贞德腕轮后面的4个空缺代表腕轮的4种等级？

战斗画面同样值得深入研究

右上表示回合数是2/20，20也许是完成任务回合的上限。敌人名字左边有太阳的标志。贞德名字下方是神秘的“SP”槽。



←SP槽也许可以发动必杀，太阳也许代表属性。

支援防御效果的“关联防御”(Connection Guard)系统

战斗中的攻击固然重要，但防御同样不能忽视。本作的战斗中，如果在一定的距离内有自己的同伴，则会发生“关联防御”。进入“关联防御”状态的同伴之间会同时围绕蓝色的光环，此时同伴的防御力在一定时间内会有所增强，敌人攻击所带来的伤害会相对减少。由于发动条件十分简单，所以在战斗中可以经常利用。如果进入“关联防御”状态的同伴越多，防御效果的增强就越明显。所以保持和协调同伴之间的距离，在本作中就变得尤为重要。在对付等级较高的敌人时，同伴的位置要尽量集中。不但可以防止周围其他敌人捣乱，而且容易使同伴全体实现“关联防御”状态，甚至更容易进入强力的“燃烧场所”，可以有效地攻击主要敌人。

天将降大任于贞德



←和同伴一起向王子的城堡进发。



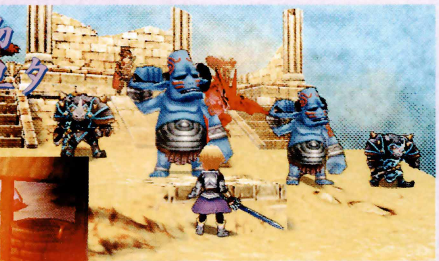
→贞德能成为圣女，全是命运的安排。



←故乡顷刻之间已成一片火海，面对可怕的怪物，贞德毫无畏惧奋力抵抗。神奇的腕轮缠住了贞德的右腕，使她成为拯救祖国的领袖。

突如其来的怪物 整个法国危在旦夕

→站在贞德面前的是肩扛大锤的巨大怪物充委房（トロル）。





←野猪般手持链子锤的怪物是拥有强大攻击力的殴酷（オーク）。

圣女贞德VS.邪恶怪物





人类从地球开始逐渐向整个银河系扩充自己的支配范围，一步步走向繁荣。和与人类对立的势力战斗这一直是《Sylpheed》系列的主题。但是这一次的作品却和以往的作品主题有了一定的区别：本作中的敌人并不是类似于以往的那种未知生命体，而是一群彼此间语言相同的人类。这可能正是卡塔纳一直苦恼着的理由吧？马格拉斯与卡塔纳之间的关系被谜团包围，二人的命运以及二人与艾伦的错综关系都被这场战争左右着……

融合升华的射击游戏 主题是地球政府独立战争

SQUARE ENIX公司和GAME ARTS公司宣布将联手为Xbox360打造一款飞行射击游戏，这款名为《Project Sylpheed（暂名）》的游戏是以80年代日本人气科幻题材射击游戏《Sylpheed》系列为基础改编的，该作品先后登陆过PC、MEGA DRIVE-CD和PS2平台，此次在Xbox 360上推出算是一步跨入了次世代游戏的行列。

与普通射击游戏不同，本作《Project Sylpheed（暂名）》在表现射击的爽快感的同时也着重对游戏人物的个性以及宏大的剧情进行深入的刻画。故事的背景被设定在27世纪的未来，随着人类宇宙殖民开拓的不断延伸，殖民地与地球间的矛盾也日益严重并最终导致了被称为“百日战役”的大规模战争的爆发。玩家将扮演地球统合军所属航空母舰“卫城号”（acropolis）的战斗机飞行员卡塔纳（Katana Faraway），为了抵抗殖民星球独立运动势力“亚当自由同盟”的攻击，驾驶最新型战斗机Delta Saber与敌人展开殊死较量。



卡塔纳，我应该对你说过了！下次再会时不会放过你！

马格拉斯 Marglus

亚当自由同盟军特殊航空团所属第七特务飞行队"黑骑士"的队长。在殖民地行星阿凯隆出生，当初小小年纪就能够自由地操纵宇宙机，拥有天才的才能。在"阿凯隆的恶梦"那场战役中失去家族与故乡。

喂，我们真的要和马格拉斯在战场上战斗嘛……？

艾伦 STINGST

地球联合军-驻留舰队所属第931飞行队LINO小队的驾驶员。在士兵学校与卡塔那斯同界的同学，似乎是出身于地球联合政府内的名门闺秀，在士兵学校时就担任干部候补，自愿担任了驾驶员。

我……我不会再逃避了……不会再逃避了……

卡塔纳 Katana

地球联合军-驻留舰队所属第931飞行队LINO小队里担任少尉职务的年轻主人公。曾经在士兵学校的训练队里接受了长期严酷艰苦的训练，突然被卷入战争。性格细腻，在战争中不断苦恼并成长着。



↑在“阿凯隆的恶梦”之后，发誓向地球统合政府复仇，从此血染漆黑的宇宙的事件就从未停止。



←作为游戏主人公的地球统合政府军年轻的驾驶员卡塔纳，用他的视点使剧情一步步深化。



←在战争中一直默默支持着苦恼的卡塔纳，艾伦自身的感受也在不知不觉中成长。

→主人公卡塔纳在模拟训练中经历了亚当同盟军的突袭，在不得不出击的情况下卷入战争。



类似高达题材 少年被卷入乱世

错综复杂的思绪

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
:Developed by GAME Arts Co.,Ltd

通过游戏画面照片了解整个游戏系统

游戏采用全3D的第三人称方式，但是画面并非死死定在第三人称上面。玩家将驾驶战机在一望无际的宇宙空间里，在护卫母舰的同时还要面对数以千计的敌方战机部队以及巨大宇宙战舰的进攻。借助Xbox 360强大的硬件性能，游戏将真实再现无数战机和战舰在宇宙空间战斗的激烈场面：光束、火焰、爆炸等特效也将有超越以往3D空战射击游戏的华丽表现。Square Enix透露，《Project Sylpheed》将带给玩家超乎寻常的街机空战射击游戏的刺激体验。



→射击画面非常出色，对角色的刻画更加优异。



机体状态与武器种类极为丰富

通过上面的游戏内容照片就能够粗略地看出：本作虽然是一款传统意义上的3D飞行射击游戏，但是可以肯定系统绝对众多，从侧面提高了作品的可玩性。而游戏的画面也并非固定在一种视点上，随着位置移动视点会不断变化。次世代的游戏自然不会风格过于单一，尤其是在日式游戏中，众多类似于收集或是随机性质的要点都使得游戏性不断提升，刺激玩家的反复通关欲望。本作也不例外，游戏中并将提供战机自订改造功能，玩家可以使用游戏中获得的点数来开发新武装，最多可达50种以上。开发出来的武装可于整备画面中进行安装，玩家可自由选择合适的武装来安装在战机的不同部位，藉以获得不同的攻击能力，改装的结果并将反应在战机的外观上，增添游戏的变化性与趣味。玩家在游戏中可以同时装备4种武器，包括最基本的头部机关炮和另外三种主武器，在通关后还可以使用游戏中获得的分数来强化机体的武器，全部的武器变化种类非常之多。

X360	本刊译名：妖精计划				CERO B
	SQUARE ENIX	价格未定	2006年发售预定		
射击	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定	

1 FORMATION?

在表示FORMATION的位置处，机体图标的上面有一个“4”的图标。这就是说与僚机的连携至少有四个种类？

2 保护罩与装甲?

以往机体不断受到攻击时保护罩会不断减少，到0之后中弹武器就会遭到破坏。而本作即使防护罩消失，还有装甲可以抵御。

3 雷达系统?

在中心部分的水色机体应该就是自机，而周围大量的红色机体应该是敌对势力。这个圈十有八九是雷达系统吧？

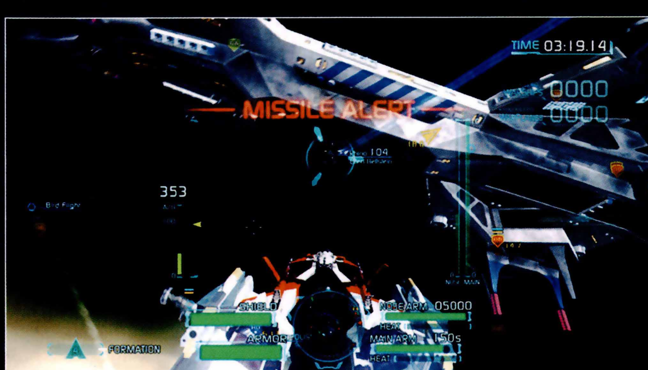
4 NOSE ARM/MAIN ARM?

这应该就是副武器与主武器的区分方式吧？在残弹数表示的下方，大家请注意那个HEAT条，连续使用的话应该会……

2 敌机击坠数?

通过这张图片略微有些观看困难，上面似乎表示的是YOU KILLED WARSHIPS/WARPLANES。这应该就是表示玩家击坠敌机数量的地方吧？

→与体积约为自机数十倍甚至数百倍的大型战舰相遇时的魄力难以用语言形容。



机体与武器系统非常丰富





↑NOSE ARM与MAIN ARM数量各不相同。

美仑美奂的星球大战演绎



→控制地球统合军最新锐机Delta Saber赶往战场，今后的命运如何无暇顾及。

在钢铁丛林中的女性格外醒目



→玩家在亲身体验这华丽无比的游戏画面时的感觉绝对与观看静态图片不同，本作演绎出的星战效果十分值得大家期待。



瞬间淹没在漫漫银河战争当中

【点评人:北斗】





掠食者

之前名头颇响的一款FPS游戏，虽然实际游戏素质不能算是很出色，却也是喜欢该类作品的360玩家不应该错过的游戏。开发商在制作游戏时加入了不少有意思的细节，而贯穿游戏始终的包括无重力系统、空间传送门以及灵魂出壳等等设定都是本作的特色。借助DOOM3引擎开发的本作在画面上有着比较出色的表现，血腥成份比较重，典型的美式FPS作品。

X360	游戏原名：PREY			
	2K Games	59.99美元	2006.07.11	
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1-8人	106KB

其实有时候所谓救世主也是身不由已的 如有主角这种不死身的话方可考虑一试

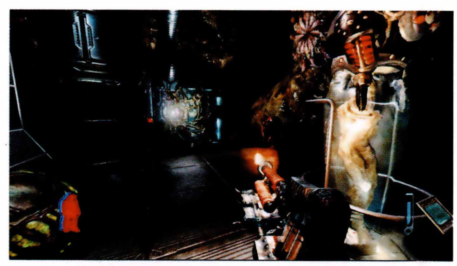
作为去年E3展上最令人关注的FPS游戏之一，《掠食者》（PREY）是由以跳票著称的3D Realms公司制作的FPS大作。其实《掠食者》并不能算一款真正意义上的新作，因为早在十年前3D Realms就曾经宣布要开发本作，可惜后来与《永远的毁灭公爵》一样无疾而终。如今这款重生的《掠食者》采用的是时下最为流行的《毁灭战士3》(DOOM3)和《雷神之锤4》(QUAKE4)的引擎重新制作，甚至连游戏的剧情也与原来的预想发生了很大的变动。负责本作开发的是Human Head制作室，这家制作室曾经开发了《Rune》等名作，本作包括XBOX360和PC两个版本。

秉承了大多数欧美游戏一贯的风格，本作并没有华丽的开场动画，直接就是进入了LOGO画面和主菜单。选择剧情模式开始游戏后，就会看到我们的主角汤米（Tommy）正独自站在卫生间的镜子前自言自语，这位美国切洛基族的印第安人小伙曾经是一名陆军技工，被解雇后回到了自己的家乡，不过这位仁兄显然对此事无所谓，他关心的只有他的女朋友珍(Jen），汤米一心希望带着珍离开这个地方，即便是爷爷许诺的丰厚财产也无法动摇他的这个想法。然而，就在这个破旧的小酒馆里，突如其来的外星人入侵毫不留情地粉碎了汤米和他的小小梦想，众人全都被吸进了巨大的外星飞船内部……所以，不管可怜的汤米是否愿意，他都不得不担负起了拯救地球的重任，老实说，这的确是一个比较俗套的开场。

游戏一开始发生在小酒馆内，在这个不大的场景之中如果细心发掘的话其实还是可以找到许多别出心裁的细节的。比如卫生间内的马桶垫子可以掀起盖上、可以冲水的小便池，还有地上的纸箱等是可以被玩家撞倒并踢得到处都是的，不过这里就可以发现本作在对物体的实体感把握上还有明显的不足，例如踢在纸箱上的感觉竟然会是空飘飘的。来到酒店的大厅里，旁边摆放着的街机是可以玩的，既有赌牌和老虎机，最右边还有一个极像NAMCO《吃豆》的游戏，也不知道开发商有没有付给NAMCO版权费（笑）。左边角落里的电视也可以换台和收看，虽然实际能清楚观看的只有两个频道，不过每个频道里的电视节目竟然还不算短，实在是让人感到惊奇。类似这样的小细节在游戏开场部分有很多，看得出来，厂商在这方面还是花了不少心思的，可惜在后来的游戏流程中或许是因为场景的不同，就很少看到类似的细节了，实在是让人感到可惜。游戏中与人对话并不需要按键，只要靠近对方就会自动引发对话，这个设计虽然方便，但如果对话太长的话就会比较痛苦了，因为玩家无法按键跳过，只能傻站着慢慢听完。同样的，游戏中的不少情节都需要在特定地方过一段时间才会触发，虽然看上去比较真实，但刚上手时就会感到比较莫名其妙了。例如进入飞船不久后听到珍和祖父呼救的某处场景，我们只能眼睁睁的看着他们惨叫，然后一边大喊“我马上就来”一边在密封的场景里没有任何头绪的来回鼠蹿，直到半分钟后，空间传送门自动开启……

由于游戏场景主要发生在宇宙中的外星飞船内，所以无重力系统就成了本作最大的特色。当然，这个所谓的“无重力系统”并不是真正的无重力，而是指我们可以通过特定的装置，来控制场景中的重力流向。举个例子，当我们第一次经过某房间时可能走的还是地板，但当我们改变了重力装置的流向后，再次返回这个房间时就会发现这回我们是在之前的墙壁、甚至是天花板上行走，感觉还是挺有意思的。除了“无重力系统”外，本作另一个特色就是空间传送门了。在游戏中，通常有两种空间传送门：一种是圆形的光环，另外一种是需要蹲下才能进入的小传送门。敌人常常会通过前者出现在我们面前，此时即便敌人站在传送门的另一侧也是可以相互射击的；而后一种小传送门主要是用来切换场景用的，比较好玩的一点就是，这个小传送门实际上是栏杆围起来的透明门，而且只有从某一面才能进入，从另一面看的话就是很普通的空洞而已。可以说，“无重力系统”和空间传送门为本作带来了颇为浓重的科幻色彩，不过厂商在对它们的使用上还是略显拘谨和常规，其实厂商完全可以利用这种独特的设定来实现许多有趣的想法，真是让人比较遗憾。

看过本届世界杯的朋友，相信肯定会对“灵魂附体”这个词极为敏感（笑），其实在本作中也有着类似的设定，不过不是“灵魂附体”，而是“灵魂出壳”。游戏进行一段时间后，隐藏在汤米体内的某些特殊技能就会苏醒，例如这个“灵魂出壳”技能。玩家可以通过该技能摆脱肉身的束缚，通过某些特定的场景以及躲开敌人的封锁等等；不过这个技能最大的作用恐怕还是死后的复活吧。玩家死亡后会进入一个特殊的灵魂世界，此时手中会有一把弩，可以用之来射击天空中飞舞的蓝色和红色魂灵，蓝色代表灵力，红色代表体力，击中越



↑左下角的红色人形代表主角体力，蓝色人形是灵力。

多，复活后回复的灵力和体力也就越多，不管玩家“射击成绩”如何，15－20秒后系统就会自动复活玩家。也就是说，在本作中玩家实际上是不用担心死亡问题的，大概也只有汤米这种不死身才能拯救地球了吧。

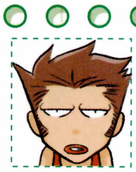
就整体素质而言，本作并不像之前预期的那样是一款质量多么出色的FPS大作，但游戏中众多新奇的想法和设定都是其亮点所在，再加上比较优秀的画面表现力，续作如果能对游戏中的一些不足之处加以改进的话，相信能够取得更加优秀的成绩。

B



【点评人/龙马】估计我国玩FPS不会头晕的玩家应该不是少数，不然CS也就不会那么流行了。但是笔者恰恰是介于中间地带，对于此类游戏，除非是非常优秀的作品（如光环），否则通常坚持不了半个小时。由于本作是360上一款备受期待的FPS大作，编辑部也来了一场排队体验大会。游戏的贴图及光影应该是360的水准，音响效果也是异常出色。不过游戏阴暗的世界观却让本来已经晕头转向的笔者更是觉得呼吸困难。也许FPS游戏本身就意味着暴力和血腥，但本作在这方面表现还算中规中距，可以接受。总之，作为众多FPS中的一款异色作品，本作还是有存在的价值。

B



【点评人/猴子】秉承了大多数欧美游戏一贯的风格，去年E3展上最令人关注的FPS游戏之一《掠食者》终于与我们正式见了面。整体素质应该说并不算上等大作，但是游戏中众多新奇的想法和设定在一定程度上为游戏加了分。独特的“无重力系统”给了熟悉FPS玩家一些新鲜的感觉，同时能够成就一些恶搞的玩法；单面有效的传送门也能让玩家体验一把高科技技术。“灵魂出壳”是一个颇有意思的新系统，本作中玩家可以通过灵魂出壳避开敌人的追击达到一些平时肉身不能够做到的效果；同时，比魔兽世界更方便的灵魂复活也让玩家轻松攻关。

B



【点评人/荐菜】看多了次世代的画面，相比之下本作实在算不了什么。很多细节之处，例如人物的头发、衣服等等，刻画得都不是很精细，在光影效果上也乏善可陈。在游戏中，偶尔可以看到制作者的“灵光一闪”，为我们带来了一些较为独特的游戏体验，但是从整体上来讲，还是显得平淡无奇。游戏的节奏控制方面有一些小的问题，整个流程过于平白，缺乏张驰变化。游戏的难度也太低了，缺乏挑战性。此外，虽然游戏中有一些诸如可以玩街机之类的噱头，但是在其它方面却又显得较为粗糙。例如游戏中的外星人居然都是一口标准英语……

C

游戏中在地上爬行的绿色虫子可以捡起来当炸弹多次使用，威力相当值得期待！

[点评人:龙马]





捉猴啦 百万猴军

人气游戏《捉猴啦》是由SCE公司于1999年6月24日在PS主机上推出的一款动作游戏，游戏以捕捉调皮、搞怪的比波猴为目的。该系列至今已经推出了PS2平台的《捉猴啦2》、《捉猴啦3》以及PSP掌机上的《比波猴学院》系列、《捉猴P》等共9款游戏，受到广大游戏玩家特别是女性玩家的喜爱。

PS2	游戏原名：サルゲッチュ ミリオンモンキーズ				CERO A
	SCEI	6090日元	2006.07.13		
动作	DVD-ROM	日版	1人	350KB	

人或猴，保卫人类家园或改造地球环境 打与抓，集合作品要素与滥用旧作内容

《捉猴啦》系列最新作。自从1999年在PS上推出以来，这已经是系列的第10部作品。作为庆祝，目前动画版《捉猴啦》也已经在东京电视台播出。玩家操作主人公们使用各种各样的武器与猴子战斗，击倒并抓住它们。结合传统《捉猴啦》与《神奇机器竞技场 比波猴终极热战》的游戏内容，提供拿剑开坦克与大量猴子交战之单人冒险模式，以及最多可4人同时游玩之对战模式。PS2《捉猴啦 百万猴军》在7月13日推出，日本定价 6090 日元（含税）。另外本作的繁体中文版也将于7月与日本同步在香港、台湾、新加坡、泰国、马来西亚等地推出。

《捉猴啦 百万猴军》是系列历史上最独特的一款游戏。在本作中，猴子们开始全副武装试图征服世界，地球的各大主要城市都遭到了猴子们的袭击。在20XX年，人们正在平静的生活着。突然在世界各地的都市里出现了巨大的空中战舰，从里面接连不断的有比波猴跳出来，他们全副武装，与平常的样子完全不同。华盛顿、伦敦、莫斯科、巴黎、复活节岛等地相继遭到袭击，最后巨大的空中战舰终于在日本上空出现了。这些比波猴们的目标是将整个地球变为香蕉农场。人类与比波猴之间的战斗就这样开始了。

游戏中玩家将操作小翔、夏美、春香、博士等《捉猴啦》系列耳熟能详的角色，进入新宿、秋叶原等根据真实场景所创造的游戏舞台中，为阻止头脑忽然变得灵光且全副武装的猴子们征服世界的野心，勇敢应战。游戏中将具备许多过去未曾出现的新奇武器、交通工具与道具装备等，非常充实。

另外，本游戏并首度加入以正邪两种角度来描述的主要剧情。玩家能一如往常般选择小翔，立志捉猴，或是扮演比波猴们的老大Specter，带领猴子追寻扑朔迷离的事件真相。不论是人是猴，每个角色都有原创的独特必杀技与擅长的神奇机器，角色的选择与行动战略的拟定将是致胜的关键。

本作分为两个章节，玩家可以任意选择一个，将两个章节全部通关才能知道事件的全貌。为什么比波猴会袭击世界大都市？为何有这么强的猴子？本作首次加入了可以操作的新角色Specter，两位主角都有原创的必杀技和拿手的捉猴技巧。例如Specter的必杀技是猴子火箭炮。比波猴还有一些强大的兵器，例如可以在空中自由飞翔的巨大机器人，会放出追踪导弹，和热感应式激光线。

客观来说，与以往的系列作品相比，“捉猴”这个游戏中心变为了第二要点，与猴子战斗是这款游戏的中心点，游戏的主体是第三人称动作结合射击游戏。虽然敌人由各种各样的比波猴构成，但是玩家在对付它们的时候基本只用一种方法就可以通通击倒。虽然降低了游戏难度易于玩家上手，但是几乎千篇一律的游戏内容无聊地让人不禁打起瞌睡。虽然在其他游戏方式中含有4人对战的内容，不过也因为战术的贫乏导致索然无味。在这部作品实际的关卡中，不要求捕获而只需单纯的击破就能够过关的版面非常之多。值得肯定的就是必杀技很有魄力同时威力十足，与之相对的就是敌人的攻击也很频繁和激烈。由于小地图位置的雷达感知范围非常窄，所以玩家在攻关过程中非常容易遗漏目标。本作中可以操作的角色很多，每个角色都有个性十足的动作给人深刻印象。虽然各种角色之间存在细微的性能差异，但是由于基本操作几乎吻合，同时故事流程也几乎相同的缘故，促使玩家重复攻关的动力几乎不存在。

虽然系列游戏的主体是打猴抓猴这样一个轻松有趣的题材，但是由于本作那非常不人性化的视角导致了寻找目标，追击敌人的极大不便。本作的视角是不会随着玩家前进的方向自动变化的，经常需要通过L键将视角调整至前方。本身这就相当麻烦，再加上猴子们喜欢四处乱跑满画面逃窜，追击敌人不顺的时候很容易使玩家抓狂。通过一种很不舒服的方式变相提高作品难度给了人很坏的印象。

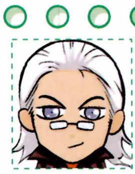


↑游戏中出现的各种特技在捉猴这个作品中显得格外醒目。

在游戏中玩家可以控制敌人开来的坦克、飞船、以及各种大型战车类交通工具是在以往传统以捉猴为主题的系列游戏中看不到的。这种设定记得从古巴英雄和战场的狼时代就被引入到游戏中来，确实给了传统的动作和射击游戏带来了新鲜的血液。驾驶战斗用交通工具来与敌人战斗无疑给作品增加了战略性的内容，同时提高了作品的可玩性。但是由于上面一段所提到的，本作的视角问题（一个已经被说烂了的问题）导致了如果驾驶战斗用交通工具绝对会加速玩家的……玩家的什么呢？卖个关子，继续向下看。

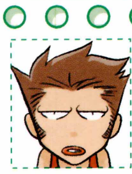
本作中猴子军团不负“百万猴军”的名号，大量涌入游戏每一个角落。在游戏中冲入猴群似乎不需要太多的计算和立回（名词出自大怪同志），但是想顺利捕捉到每一只击倒的猴子就需要一些技巧了。被击倒的猴子四处逃窜，想迅速追上它们并加以捕获确实是一件费神的事情。而且对于3D游戏有眩晕和呕吐感的玩家一定要谨慎接触本作，笔者就是个活生生的例子：本人玩过众多3D动作、FPS游戏，至今为止只有PC平台的《半条命2》和本作这两款游戏使我有过眩晕呕吐感历史……想想应该是“四处逃窜的猴子”和“不人性的视角”合力所致。

C



【点评人/雪飞】从当初SCE在PS上推出初代《捉猴》至今，游戏主角的比波猴已经成了PS主机系列的招牌角色。本作作为《捉猴》系列的第10部纪念作品，从整体上说，是一款继承了系列风格、能够表现出SCE独特创意的优秀之作。这回游戏的系统并不是以捉猴为主要目的，描绘人与猴的战争，才是游戏的主题。战斗中有大量现代武器登场之余，战斗的场地也是日本东京繁华街区的虚拟再现。美丽干净的画面、轻松愉快的音乐、大幅强化的AI、诙谐幽默的独特战场氛围，都将本作推向了动作游戏的一个新的高峰。笔者佩服SCE的创意，向喜欢动作游戏的玩家诚意推荐。

A



【点评人/猴子】“百万猴军”与以前历代作品最大的不同，就是增加游戏的场面和猴子的数量。有的时候感觉漫天遍地都是我的同类（猴子么！呜呜），玩起来有一种“捉猴无双”的感觉。在这一点上说，本作是比较有新意的。可惜的是，因为游戏的视角非常恶劣，用射击武器很多时候都打不准，虽然可以锁住目标，但是最后往往无法命中。而且游戏的武器也不是很好用，这样打起来既费劲又不讨好，最后的结果就是影响游戏者的乐趣。总的来说，“百万猴军”不能算是捉猴系列的正统作品，玩玩的话还可以，如果一定要拿以前捉猴的标准要求的话就有些勉为其难了。

B



【点评人/北斗】细数一下的话，包括本作在内，就会发现索尼的“捉猴”系列至今已经一共推出了10部作品，阵容也可以说是相当丰富的了。由于副标题是百万猴军，自然在游戏中登场的猴子数量也是相当的多，而且和系列之前的作品不同，本作的最大目的似乎改成了击破猴子而不是捉猴，看来无双的影响果然是无处不在啊！游戏虽然有多名主角，但实际差异却不怎么明显。另外，人类和猴子老大双重阵营主角的设定也是系列头一遭，只是选择猴子老大进行游戏时竟然还是对自己的同类下手……本作的视角没有得到好的处理，恶劣的视点让人玩起来非常的不舒服。

C

攻略过程中大部分角色的基本技能都是通用的，只要熟悉了基本操作所有角色通吃。

【点评人:龙马】





火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队

把当红动漫作品改编成游戏，或许可以收到事半功倍的效果。作为视觉艺术的动漫作品本身就给游戏厂商提供了资料丰富的原作人设、剧情和世界观。厂商只需稍加修改，再设计个游戏系统、写些程序、做些音乐和动画，一款游戏也就完成在睫了。当然这个过程远比小编我描述得要复杂，但是动漫题材游戏缺乏精品，也是我们必须面对的事实。

NDS	游戏原名：ナルトRPG3 灵兽VS木叶小队			CERO A
	TAKARATOMY	5040日元	2006.07.13	
角色扮演	卡带	日版	1人	512M

在全新的火影世界中寻找“破邪之镜”，NARUTO即将迎来一场未知的超级冒险。

改编自动漫题材的游戏，基本是由BANDAI、TAKARA、TOMY等这些日本的玩具公司开发。如今BANDAI已经和NAMCO合并，很明显说明BANDAI正在试图调整游戏和玩具之间的开发比重。那么今年3月1日TOMY和TAKARA的合并，也许目标是想成为日本，甚至世界的第一玩具厂商。本作于这两大玩具巨头合并之后推出，虽然质量的优劣并不能反映出刚刚合并后的效果，但对于今后的动漫相关游戏以及动漫周边玩具，还是值得我们期待的。

言归正传，说到《火影忍者RPG3》这款游戏的最大卖点，毫无疑问就是“火影忍者”这块金字招牌。自从1999年在日本的周刊少年跳跃连载开始，NARUTO这个名字就传遍了全世界。当然，我国动漫迷对其的拥护程度，也决不比国外来得逊色。日本的动漫产业，一般是先将作品在周刊漫画杂志上连载，然后推出单行本，接着是播放TV版动画片，最后就是推出剧场版动画和各种周边产品。能推出动画片的漫画绝对都是具有很高人气的。像前面提到的这些日本玩具公司，往往会选择比较适当的时候，将人气动漫题材改编成游戏。而《火影忍者》系列的游戏则从2003年至今，就一直以各种类型在各个平台不停地推出。这和原作FANS的强力支持绝对是分不开的。

《火影忍者RPG》是近两年在掌机上推出的一个新系列，初代登场GBA，续作转而登陆NDS，这两款作品的剧情都与原作有很大关系。由于目前NDS的超高人气，本作作为系列的最新作，依旧选择了NDS。最新作与前两作最大的区别，就是采用了原创剧情，并加入更多的NDS触笔直感触摸操作。另外对应任天堂Wi-Fi connection机能，实现联机游戏，也在系列中首次采用。动漫游戏的玩家多为原作的FANS，而游戏中的原创剧情对FANS们来说，无疑是最为期待的。不过这回的所谓原创故事情节却有些让人大失所望。虽然原作中的主要忍者角色几乎都在本作中登场，但是，游戏上演的又是RPG中最为无聊老套的拯救世界情节。以破坏世界为目的六角等人，解封了“破邪



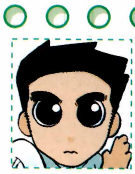
↑游戏采用了原创的剧情、加入了原创的角色，值得一试。

之谷”的“灵兽”，而为了整个世界的安全，鸣人和同伴必须找到可以封印“灵兽”的“破邪之镜”，最终击败BOSS“灵兽”。游戏在这个主线中，几乎没有安排任何引人入胜的情节，笔者觉得非常遗憾。不过原创的“无之组织”中的六角、幻将、邪光等全新敌人形象，还是认真地继承了原作的风格，而且原创的华丽忍术相信会让玩家们眼前一亮。

游戏的战斗系统分为阵型、忍术、卡片和同伴等。关于阵型系统与其说类似《FF》系列中的前后列，不如认为是在战斗中加入了SLG要素。双方的角色在3×4的格子中活动，第一排是前列，后面是中列及后列。玩家只要能灵活调整站位，对于普通攻击和忍术的攻防，都能起到不错的效果。“忍术”可说是火影忍者的命根子，原作中主要表现的也是各种华丽忍术间的对决。本作中的“忍术”同样是重点，而且将这种对决更是演绎得出神入化。游戏中的部分忍术需要结印，结印成功会提升忍术的威力，但结印失败也并不代表忍术发动失败。结印的方法都是按忍术的要求快速在下屏画圈，这一系统曾在前作中出现，是厂商为了不浪费NDS的机能才这样设计的。不过本作不但继承了前作这个系统，而且把前作“屏幕杀手”这个称号也一起继承了。除了用触摸屏实现忍术的结印外，在游戏的流程中还会用到通过麦克风机能，发动忍术来解开一些谜题。其实这些机能并非是游戏中必要的，为了强调机能而设计，往往让人觉得有些不伦不类，甚至会觉得影响了游戏的流畅性。此外，本作中忍术的表现力也比较一般，和前作相比没有太大的提高。卡片和同伴系统在RPG游戏中也是非常常见的，本作中也运用到了这些系统，特别是其中的小队长系统，不但体现了原作人物的特点，而且还为游戏增添了一些乐趣，为玩家培养人物也有了一些侧重性。也许本作中太高的踩雷几率可能会让有些玩家头痛，但笔者认为，本作最值得玩家尝试的正是这些让人欲罢不能的战斗系统。另外，战斗时不同角色的各种语音也是充满个性、魅力十足。

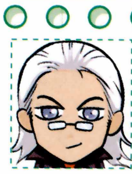
本作和前作相比，画面方面没有什么提高，即便和GBA版相比也没有看出太大进步。并不是说游戏的画面从2D变为3D才算是进步，但以NDS的机能，想把2D画面表现华丽并不难。不过，这一点从《火影忍者 最强忍者大集结》中也能看出，厂商打算借着《火影》的强大人气，用低成本来换取高收入。不过本作的音乐确实非常不错，无论是战斗还是平时的，都让人觉得和场景风格很搭调。游戏中各种丰富的忍具和道具，以及各种有趣的解谜要素，都还是可以看出开发商的诚意。虽然没有体验Wi-Fi connection机能，但通过网络来实现对战确实是非常不错的。平心而论，在众多以《火影忍者》为题材的游戏中，以RPG游戏方式展现给玩家的NDS版《火影忍者PRG3》还算是一个很好的例子。没有体验过前两作也没有关系，满载各种新要素的最新作，相信一定会让玩家体验到掌机忍术合战的魅力！

B



【点评人/北斗】火影系列在NDS上的最新作，尽管TV版动画最近越来越有敷衍观众的意思，不过毕竟人气还是非常旺盛的。这款RPG作品，剧情方面基本都是原创的，然而厂商取巧地掺杂了不少剧场版的情节进来，让FANS们有亲切的感觉。战斗时能够派4人上场，游戏流程中会有大量同伴加入，如何组队就看玩家们自己的喜好了。本作中包括部分忍术的使用、谜题的破解都会利用到NDS的触摸和麦克风机能，游戏整体难度不大，很容易升级，不过敌人会随着玩家的变强而自动变强。本作的画面比较一般，整体素质不算突出，不过对FANS显然有很强的吸引力。

B



【点评人/雪飞】《火影RPG》系列初代登场GBA，续作转在NDS上登陆，而这次的《灵兽VS木叶小队》继续选择在NDS上登场。凭借《火影忍者》系列在全亚洲超高的人气，虽然素质一般，但却有其独特的卖点。本作的剧情基本属于原创，而且加入了部分剧场版的内容进来。而在战斗中一共能够使用四名同伴，站位包括前、中、后，将不同类型的同伴合理放置在不同位置可以120%发挥其优势。在《火影忍者》系列里招牌的忍术部分本作启用了按键效果系统，凭借玩家选用忍术后的按键情况决定忍术的成功率及效果，也算是单纯战斗模式中唯一的亮点。

C



【点评人/猴子】NDS版的火影忍者以RPG形式出了不少游戏，这次也不例外。总的来说这一代的素质依旧，不比以前落后。作为RPG游戏，火影忍者的故事拿来做RPG还是不错的，毕竟这两年喜欢这个卡通的玩家也不少，无论集英社、BANDAI还是TOMY都舍不得放弃这么大一块肥肉不吃。与BANDAI的格斗系列相比，TOMY出的这款游戏是比较照顾平时不爱杀来杀去的玩家的，在战斗的时候只要用笔在下屏简单地输入指令就可以了。在回合制战斗的时候还可以移动，这倒让老玩家们想起了以前Square出的《Live a Live》。总的来说这是个说得过去的游戏。

B

虽然剧情几乎没有新意，但战斗系统和各种华丽的忍术，还是值得原作FANS去体验一下。

【点评人:龙马】





女神异闻录3

“女神”系列新作，这一系列在国内的认可度并不高，主要原因大概是因为对于大部分玩家来说这个系列游戏引用各国神话的世界观和情节太过晦涩难懂。作为外传作品的本系列在前两作中也运用了具有象征意义的心理学概念，不过就这次来说以正统学校生活为主要舞台整体情节和世界观还是比较简单明快的，相信没有接触过“女神”系列的玩家也能比较轻松地上手。

PS2	游戏原名：ペルソナ3			CERO B
	ATLUS	6800日元	2006.07.13	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	67KB

平静的校园生活更显人间情谊的可贵
少年救世主远离惊天地泣鬼神的传奇

作为从FC时代就诞生的《女神转生》系列的外传作品，Persona3距离上一作发售已经过了6年之久。在这个《勇者斗恶龙》所构架起来的欧洲中世纪RPG体系已经崩溃的时代，区别于大多数原创架空世界观的作品，这一系列选取的背景一直都是现代社会。虽然本作从整体上来看也可以说是少年创造奇迹拯救世界的老套故事，但是故事的舞台却不是什么异世界也不是什么遥远的未来，而就是2009年日本的一座普通城市，而且比起前两作动辄翘课翘到无影无踪的主角周防达哉，这次的主角可算是一个无迟到，无早退，无事假，无旷课而且是学力、魅力、勇气全面发展的“四无三好少年”（病假还是有的，谁让剧情需要），每天的生活基本就是白天“好好学习”，晚上“天天向上”（真正意义上的天天“向上”），同时从同学到网友再到有点关系的叔叔阿姨爷爷奶奶，小心翼翼地通过对话处理好和周围每一个人的关系，加上不时出现的“约会”和“爆弹”事件，更多时候让人感觉玩的并不是一款RPG游戏，而是一个标准的恋爱养成游戏。无怪乎网上的玩家们要给本作加上了一个副标题——心跳异闻录。

并不是说战斗部分的存在感弱，二百多层的随机迷宫，21个系统总计上百种Persona的合成培养，一旦进入了“塔”里面也能让人很投入。只是主要的战斗舞台和整个故事之间的距离感觉有点太大了，迷宫中要做的就是不停地向上爬，不停地战斗，不停地练级，总是不断地重复再重复，除了和群众处好关系可以让生成的Persona取得更高的等级，实在让人感觉不到恋爱养成要素和战斗之间有什么太大联系，在这一点上《樱花大战》可算一个典范，不光是队员的情绪影响战斗能力，更重要的是战斗本身也是推进情节的一种手段，是整个游戏的一部分，本作中当然也有剧情战斗，但是作为战斗那只占了非常非常小的一部分，主要的战斗舞台还是那个近乎于无穷无尽的随机迷宫中，把“练级”这一非常枯燥的东西再强制放到一个和主线剧情无关的枯燥环境中，这么做实在很难让人赞同。不过游戏类型的模糊化毕竟是将来大的走向，而在“现代”这个不怎么常用的世界观中用这种手法把传统RPG和恋爱养成游戏做一个结合也不失为一种尝试。

抛开有些程式化的游戏方式，单说人物和情节，在细节上很多地方都是很用心的。20张塔罗牌所代表的人物和他们背后的一个个小故事很多时候都不禁让人动容，特别是网络游戏里那个喜欢乱发牢骚乱用颜文字的“Y子”，看到最后留下的那句告白时心中真的像被什么扎了一下似的……虽然前半程由于游戏方式本身情节展开的节奏确实有点慢，但是从第一学期结束，前面一连串的伏笔一一转换为悬念开始，故事也渐渐走上了正轨，人物间的矛盾冲突也都突现出来，虽说发展到终盘时情节又回到用人类的“爱”、“友情”、“勇气”拯救世界这条俗到一定程度的路线上，不过整体来说在情节和人物这条线上依然很出色。

说到画面的话，虽然穿插在里面风格独特的动画素质的确不俗，但是2D的动画有多漂亮多精致在这个高素质3DCG横行的时代已经很难起到什么决定性的作用了。游戏中的3D的背景和2D渲染的角色都显得很干净很利落，虽然谈不上华丽但至少让人看起来很舒服，众多Persona的表演也是各具特色——比如那对通过说相声讲冷笑话的让敌人进入Down状态的活宝，不过在敌人造型上实在有些偷懒的嫌疑，杂兵和各层守门的小BOSS经常是换个颜色就再出来转一圈，本来就有些乏味的264层迷宫如此一来越到后期也就越让人提不起什么兴趣了。至于音乐的话，也许是为了突现年轻人的热情和激情绝大多数音乐都是节奏感极强的说唱音乐，虽然特色很鲜明，下来的OST也经常在播放器里转来转去，但是个人感觉很多时候对于游戏本身来说音乐配得并不太合适，毕竟学校生活并不代表着音乐也必须全都要加入如此浓重的流行因素。说到音乐也就不能不再提一下这次华丽到爆的声优阵容，石田彰、绿川光、田中理惠、坂本真绫、绪方惠美，这些在声优界如雷贯耳的名字足够有“恋声癖”的玩家激动好一阵了。



↑游戏中满是被神秘色彩包围的人物，能否揭开他们的真面目？

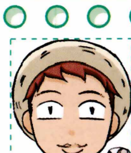
作为一款近期主打RPG，本作和前一阵的《北欧战神传》可以说是正好相反，整体节奏偏慢，游戏方式偏单调，画面效果偏平庸，在直接刺激玩家的方面上有所欠缺，很难让新玩家一玩起来就说“好玩”，但是相对的，在慢慢体会游戏的情节，挖掘培养的乐趣这一点上本作还是有很大空间的。同时系列的支持者大多也对本作表示满意，而没有出现《北欧》那样支持派和反对派各执一词，争执不下的场面。不过由于加入了恋爱要素，游戏的阅读量相对比较大，语言障碍算是一个比较大问题。总体来说本作虽然算不上是一个一线大作，但却是一个系列支持者和喜欢传统RPG游戏的玩家不应错过的好游戏。

B



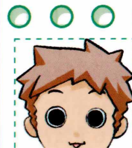
【点评人/雪飞】游戏中对话选择相对比较多，时间一长会影响玩家的游戏热情，一定程度上失去了女神异闻录系列的味道。主要的战斗舞台都是那个随机生成的迷宫，而在迷宫中的任务则是不断向上前进，不断战斗提高自己的等级，不断重复相同的动作，时间一长难免会让人产生厌倦感觉。本作的画面延续系列传统，保持了自己的独特风格，游戏中的人物和剧情也相当出色，20张塔罗牌所代表的人物和他们背后的小故事更让人感动，只是刚开始游戏时的前半部分比较拖沓。总体来说本作是一款系列支持者不能错过的游戏，那些并不对这一系列痴迷的玩家也值得尝试的作品。

C



【点评人/小沛】这一系列游戏因为有了金子一马的人设而显得格外诡异，本作中不知为什么没有采用金子老师的设定。这种改变也许会令该系列的fans觉得有点别扭，不过好在本作的其他方面还都保留了该系列一贯的风格和设计，所以喜欢这系列的玩家也不要觉得太失望。就游戏本身来说，这款作品是需要你坐下来认真研究的，复杂的故事还有略显冗长的情节都需要你一点点去了解。过程也许是枯燥的，但随着剧情逐步展开，你会觉得游戏的世界观非常独特，每个人物的故事都值得玩味。本作大概最适合有耐心的人，否则看上10分钟对话就该疯掉了。

B



【点评人/大怪】这个系列一直在国内处于二线RPG中的精品位置，虽然人气一般，但作品素质一直令人满意。在这个系列中给笔者印象较为深刻的当是金子一马老师诡异且异种美型的美术设定风格，令大怪惊讶的是本作居然舍弃了这个招牌传统，虽然人设方面突出柔和，怪物设定方面仍然延续了一马老师的怪诞造型，但终究不得精髓，总是觉得投入感有所降低。好在游戏内容仍然丰富，剧情深度与乐趣性都有所保证。游戏中迷宫随机本应让固定进程的游戏充满了变数，但由于迷宫出现层数过多，所以还是让人产生一定的烦闷情绪。各个角色的性格塑造也很成功。

B

不知道有没有人注意过每天电视上播放的新闻，如果日期正确的话会有前作人物的消息。

【点评人:猴子】





格斗竞技场DON

都说卡通类的题材适合制作大乱斗类型的游戏，果不其然，集英社的漫画角色们在DS上搞了一次JUMP大乱斗之后，又移师PS2继续不眠不休的折腾之旅。这一次集结在游戏世界中的明星只有龙珠、海贼王和火影忍者三部作品里的角色，Dragon Ball + One Piece + Naruto，简称DON。应该说，这样的游戏早就屡见不鲜了，无论在什么机种上。

PS2	游戏原名：Glosseum Battle DON			CERO A
	BANDAI-NAMCO	6800日元	2006.07.20	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	110KB

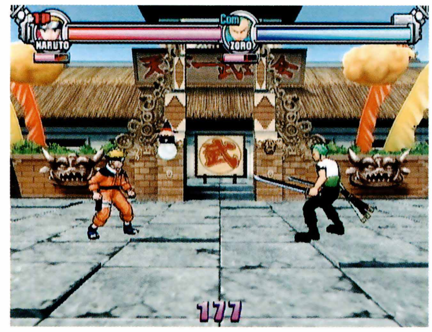
卡通英雄再次集结在游戏主机上 在混合空间中展开激烈火热争斗

都说卡通类的题材适合制作大乱斗类型的游戏，果不其然，集英社的漫画角色们在DS上搞了一次JUMP大乱斗之后，又移师PS2继续不眠不休的折腾之旅。不知道游戏制作方是不是没有拿够版权费的缘故，这一次集结在游戏世界中的明星只有龙珠、海贼王和火影忍者三部作品里的角色，Dragon Ball + One Piece + Naruto，简称DON。应该说，这样的游戏早就屡见不鲜了，无论在什么机种上。现在在PS2上依然推出这个游戏，完全是依靠卡通形象在玩家心目中的地位，为自己赢取商业利润而已。不过尽管BANDAI的意图很明显，现在看来收效还是不错的。

尽管这又是一部商业化的作品，尽管这个游戏自从发售前宣传的时候广大玩家就知道它的内容是什么，尽管这个游戏玩起来新意并没有大家预想的那么多，但是这部游戏的品质还说得过去。负责本作开发的是由水口哲也率领的Q Entertainment，该公司曾经制作PSP名作《Lumines》和XBOX360版的《九十九夜》，所以游戏的操作感和总体素质是有保证的。D、O、N三部作品分别对应了不同年龄层次的玩家，所以这部作品在日本还算是比较讨好的。毕竟日本是卡通大国，而且近年来日本的卡通对全世界的影响力越来越大，即使是欧美也有不少龙珠饭、火影迷，换在中国，看动画的朋友们也不可能不认识这几位明星吧。本作集结了3部作品的20名角色（含隐藏人物），其中龙珠角色共有8名，其余两作各6名。其中像沙鲁、布欧这样的BOSS级人物也是很厉害的。（为什么BOSS人物都是龙珠的呢？看来还是鸟大师的影响比较大啊。）本游戏最大的特色就是能够让你体会到“关公战秦琼”的乐趣。平时喜欢看动画的朋友们不是经常把不同作品里的人物比来比去么，现在好了，大家直接过过招，然后分个高下。

游戏的基本规则是四人乱斗，任何一人将另外三人的体力扣尽即可获得胜利。但是因为参加格斗大会的都是英雄级的人物，所以打起来也自然比普通的大乱斗热闹得多。按照漫画的原著，只有龙珠里的少数角色能够变身成超级赛亚人之类的强力角色，但是为了照顾游戏的平衡，所有的人在攒到一定程度的气力之后都可以“爆发”（BURST），全身闪现出暗黑（？）的斗气，攻击力增大许多。如果这时候使用强力必杀技的话，那么秒杀对手也并不是什么新鲜事。有的时候一不留神就挂掉了，也只好重新开始游戏。游戏的两个BOSS——布欧和沙鲁的实力更不容小视，在一对一的情况下，被他们秒掉的可能性是很大的。相比之下，在《超龙珠Z》里被夸大得很厉害的弗利萨倒变得比较弱了。其他几部作品里的角色明显在气势上不如《龙珠》来得猛烈，但是他们的招数和攻击力也不能小看。大家都是打架高手，真到了动起手来的时候，谁知道短笛大魔王的魔贯光杀炮能不能干得过佐罗的三把刀呢？

作为乱斗型游戏，本作显得有些热血有余，搞笑不足。不过这并没有影响到游戏的乐趣，游戏里的每个场地都是有“悬崖边缘”的，大家在掉下去的那一瞬间还可以抓住平台的边，像捞救命稻草一样自救。而游戏中另外一个有意思的地方就是各个角色的体力是此消彼长的，所以当你疯狂地享受扁人的乐趣的时候，对方也可以把你打得满地找牙，这种“HP争夺战”虽然有拉锯蹭时间的嫌疑，但是对于平时玩格斗不在行，体力所剩无几就觉得没有希望的玩家来说，却是一个绝好的机会。你在这一瞬间失去的体力，下一瞬间就可以夺回来。如果4个人一起玩的话，那么游戏的混乱性和趣味性会大为上升，相比之下，一个人在那里和3个CPU打却显得没什么意思了。基本上把3个电脑控制的角色堵到墙角里再拿厉害的必杀猛轰就可以取胜，玩久了就觉得没什么意思了。许多人在一起玩这个游戏的时候，有时一个超必杀的波就可以制造一连串的血案，众人在大声喝彩或叹息之后又忍不住笑了起来。也许这就是乱斗游戏的魅力所在吧。



本作的人物形象忠实原著，卡通渲染风格。

BANDAI在移植超龙珠Z这样严谨的格斗大作的同时还委托Q Entertainment制作这么一款游戏，说明它在与NAMCO合并之后，在注重深度游戏开发的同时，仍然没有对Light User的市场掉以轻心。毕竟在日本和海外购买PS2的玩家里，平时有游戏就玩玩的轻度消费者不在少数。经过衡量市场的比重之后，BANDAI才会做出这样的开发决策。另外本作也在NGC上推出，更显示了这类游戏走全面发展路线的势头。假如有可能的话，不知道XBOX360上会不会出现这个游戏呢？即使在日本没有，在欧美也迟早会出的，毕竟这三部动画在海外的影响已经不小了。

从另外一个角度来说，现在的游戏市场正处于一个大作渐少的时期。对于一些玩游戏时间不是很多的玩家来说，在恶补以前遗留的大量游戏之余，和朋友玩玩这样的游戏也可以算是一种调剂了。不过这类游戏还是不必玩得太多，毕竟这之前几个月来留下来的优秀游戏还有很多。如果是追求完美和彻底研究的玩家的话，就会抱着自己钟情的游戏一直“啃”下去的。这个游戏可以作为平时的调剂。

B



【点评人/龙马】本作是以日本的漫画周刊龙头老大少年跳跃的三部王牌作品：《龙珠Z》《海贼王》《火影忍者》为题材，作出的全新乱斗型格斗游戏。以格斗游戏的高度来看，本作含有很多不足之处。角色之间实力不算平衡，角色出招方式几乎一致，部分必杀技或超必杀技强到逆天……这都是本作的缺点。但是如果从乱斗游戏的角度来说本作的素质还算说得过去，本身乱斗类游戏就不能和严谨的格斗类游戏相提并论，大家玩乱斗就图一个热闹，图一个高兴，没必要太过追求系统平衡等方面。不过比起上个世纪的《魔强统一战》，BANDAI的乱斗水平有待提高。

C



【点评人/北斗】《DON》这个游戏可以算是一堆卡通明星凑在一起乱打一气的作品。虽然这种类型的游戏早就见多不怪，但是在PS2是可以玩到这样的作品，还是很不错的。虽然游戏的招数和平衡性存在一些问题，不过总的来说还算可以。这样的游戏最适合一群聚在一起的玩家相互折腾，自娱自乐。不过真正喜欢格斗的高手大概不会对这部作品很感兴趣。没办法，《超龙珠Z》毕竟是实力很强又很严谨的格斗作品，拿这个DON和《超》相比的话就有些不具可比性了。如果大家平时空闲的时间比较多，那么可以找几个朋友一起来玩一玩，应该很有搞笑的效果。

B



【点评人/雪飞】这种游戏最近出得不少，BANDAI-NAMCO GAMES从集英社购买版权开发这个游戏，目的是为了吸引漫画爱好者，从他们身上赚钱。总体来看本作可以算是《龙珠》、《海贼王》和《火影》的周边游戏，素质高不高在其次，有人买是最重要的。所以玩这个游戏的人不要太在意游戏的平衡性和格斗感觉啊什么的，还是应该注意乱斗游戏和格斗游戏的区别的。大家可以视自己时间的多少来决定玩或者不玩这个游戏，到了8月，就是游戏大作比较少的时候了。偶尔换换游戏的类型，可以使大家告别审美疲劳，从而能够更好地迎接大作的到来。

C

只要在游戏中通过一次乱斗模式，就可以欣赏各个人物的3D形象。为了打出全人物必须一次又一次爆机才行。

【点评人:龙马】





战国BASARA2

和先前预料的一样，《战国BASARA》如期发售了。自从去年这个游戏登场以来，大家就经常在有意无意之间把它和光荣的《战国无双》来比较。相比《无双》每两年才推出一作的速度，《BSASRA》只过了一年就推出续篇，确实是很不错的事情。虽然没有猛将传，但是这个系列仍然一直受到大家的关注。

PS2	游戏原名：战国BASARA2				CERO B
	CAPCOM	7140日元	2006.07.25		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	147KB	

战国婆娑罗动作游戏一年之后再度登场 与无双系列互补短长今夏必玩不可错过

前一代作为BASARA系列的第一部作品，有许多不成熟的地方。像有的人物造型与大家平时心目中的形象差别较大、天下统一的步伐太快、与史实不符的地方偏多，以及有的武器和武将造型超越了那个时代等等。显然这里有一些恶搞的成分在里面，不过这种“戏说战国”的方式也逐渐被许多宽容的玩家们接受了。像“女性”版的上杉谦信、一脸受相的真田幸村、暴走族英语达人六刀流的伊达政宗等等，已经成为这个系列的招牌了。这次BASARA阵容与前作相比，扩充了几乎一倍。甚至许多在《战国无双》里只能混到大众脸的武将也有了登场的机会。像毛利元就、长宗我部元亲、竹中半兵卫、前田利家等人物，其中有的人从上一代开始就在BASARA系列中出现了。这些人物的造型也许不能得到许多人的认可，但是在看惯了无双系列的那些面孔之后，在BASARA的世界中与这些人邂逅，又有种说不出的异样感觉。尤其是丰臣秀吉的“金刚”造型，让所有的人大跌眼镜：难道这个战国之猴的原型是个大猩猩？而天真烂漫的伊月在这次居然还有一群“亲卫队”来追捧，看来BASARA系列已经离不开恶搞路线了。不过这些人物在土林诚的描绘之下确实体现了一个“战国浪漫游戏”的特色，显得十分新鲜。



←【天下统一】模式加入了前言，更有故事性。

本作的总体感觉和前一代一样。人物的普通攻击和△攻击都和无双相似，一通攻击可以连上一票人，随便几下HIT数就好几百，爽快度是上升了不少。BASARA与无双之间最大的不同就是动作大开大合，打起来有点“飘”，但是有时候的手感比无双要好。BASARA技仍然攒得极慢，但是威力却很大，这也是与无双技的区别。从另外一个方面看，游戏的基本模式还是打敌将、开门、往里面冲然后收拾BOSS的套路。总体上说和上一代差不多。这是比较让人不满意的。

原先评《战国无双2》的时候说它借鉴了BASARA的成分，这回BASARA2里也有大量借鉴《战国无双2》的内容。看来这两个系列之间想不互相影响是比较难了……这一代里除了天下统一模式之外，又给每个人加入了自己的故事模式，这与无双系列是接近的，而且里面也有第三方乱入的剧情，如果不说这是借鉴的话，恐怕很不客观；在每一场战斗开始之前又有商店系统，与战国无双2的**よろず**屋有点相似，但是不完全相同。玩家在战斗的时候可以在战场上拾到金钱，回头在商店中购买自己需要的道具，包括补充体力、攻击力和防御力。新的武器也是从商店里买到的。在战斗中，被一群敌人在天上虐来虐去时真是有种欲哭无泪的感觉，比战国无双2有过之而无不及，如果你对于这种打法不能适应的话，那还是不要在一上来的时候就选择太高的难度。

在前一代就很出名的“天下统一”模式在本代得到了强化。玩家们继续穿梭于全国的18个势力范围里，在蚕食鲸吞的过程中完成统一天下的任务。与前作不同的是，这代的每一块领地都有“财宝”，在打下这块领地之后就会得到。这些财宝可能是兵粮或者重要道具，得到这些东西之后，玩家在后面的战争中会更有优势。不过在你统一天下的时候，其他一些势力也在进行你死我活的厮杀，所以要统一整个天下还是用不了太多时间。如果不把难度调高的话，这个“天下统一”模式是没有太大挑战性的。

另外游戏里的“武斗大会”与三国无双3猛将传中的连续对战相似，但是对手会出现很多。有时候第一仗打下去，十几秒钟之内就会挂在大猩猩秀吉、皮鞭半兵卫和刀疤男利家的手里。在这之前，还是好好充实自己的力量吧。另外在取得一场格斗的胜利之后居然还可以按R3抽签，而获得回复体力和BASARA的道具，运气足够好的话就可以在连续作战的同时保持实力，不至于被无穷尽的敌人消耗致死。

从总体角度上来看，《战国BASARA2》仍然不能摆脱《战国无双》的阴影，相反地，CAPCOM在这方面越来越向光荣靠近了。从一代开始的“天下统一”就和《三国无双帝国》的争霸模式有相似的地方，到了2里，一切都在向战国无双靠拢，自己的东西还是不够多。战场上虽然很热闹，但是核心武将依然很少，基本上都是在靠主角一个人在打，敌人完全靠提升攻击力、防御力和数量来对付主人公，敌方有名字的大众脸武将的戏份还是太少。抛开从恶搞方面违背历史的部分不谈，本作故事时间上的错乱也是很严重的。像伊达的剧情是先在大坂冬之阵收拾丰臣秀吉，再到川中岛干掉武田和上杉，最后和真田幸村对决，这样的剧情让任何一个熟悉战国历史的人看了都觉得很好笑。光荣在无双模式里可是很少有这样的错误的。所以CAPCOM要向光荣学的话，还是有很长一段路要走的。

实际上，BASARA本身的素质并不比无双差，如果你把它当作一个新的游戏来看待的话，可以在它的身上发现许多无双不具备的优点。总的来说，BASARA的感觉还是很棒的，是今年夏天绝对不可错过的好作品。在《战国无双2 帝国》推出之前，大家可以先好好练一下这个游戏。

A



【点评人/北斗】这回的《战国BASARA2》明显比上一作有进步，这是很不错的。总体上说本作和无双系列之间相互影响越来越多了，不知道这是不是好事。游戏的爽快度比以前上升了，难度也增加了一点。因为追加了新的故事模式，所以整个作品的可玩性大大增加了。不过总的来说，本作仍然在节奏方面掌握得不够好。豪气有余，沉稳不足。另外游戏里的人物形象和历史上记载的也相差甚远，如果不把它看成战国游戏的话，也许这个游戏可以被更多的人接受也说不定。希望今后CAPCOM在制作这个系列的时候，能够以历史的眼光把它做得更加严密一些。

B



【点评人/雪飞】这个战国BASARA是除了《战国无双》之外最受人关注的动作游戏。虽然它从本质上与无双系列离不开干系，但是CAPCOM能够把它做得和战国无双有这么大区别，也是够不容易的了。新加入的STORY MODE明显就是无双模式的翻版，但是故事确实搞怪了一些。另外游戏里的角色形象依旧“鲜明”，有的人怎么看怎么不像是在那个时代生活的。每当我看着本多忠胜的“高达铠甲”和变形金刚一样的动作时，我都感到有点受不了……毕竟这是战国呀。虽然如此，这个游戏里值得肯定的地方还是不少的，估计以后CAPCOM和光荣还会互相影响下去。

B



【点评人/猴子】战国喜剧动作游戏又一次与大家见面了。说这个游戏是“喜剧”的原因有很多，毕竟这里面恶搞的成分太明显了。如果将这个游戏和历史重合的部分拿掉，那么作为原创的动作游戏，CAPCOM的制作能力是不可否认的。毕竟这个公司当初是制作清版过关游戏的行家，到了3D的世界中，操作感仍然把握得很好。实际上CAPCOM在去年制作完BASARA1之后，在制作Devil Kings（BASARA美版）的时候就注意修正了许多细节，这也显示了CAPCOM在制作方面的负责态度。这个游戏的素质是很优秀的，在大作稀少的8月，我们可以在它上面花一整月的时间。

B

本作详细研究攻略下期推出，请大家继续关注。



自由的国度，美式RPG点滴——

陌生的RPG游戏源头

现代RPG的源头来自于欧美，这是一个公认的观点。但是对于这个“源头”，国内的玩家，尤其是家用机玩家却了解不多。究其原因当然是多方面的。其一就是东西方在文化理念领域的差异。别的不说，就拿最基本、最直观的人物形象设定来讲，老美那“粗犷”的风格就显得与东方人的审美观点格格不入，怎么看也不如日式游戏中那些俊男美女顺眼。而在美式RPG游戏中常常采用的奇幻背景和世界观，也很难得到国内玩家的普遍认同。

举一个小小的例子，在《最终幻想10》的日版结局中，女主角与男主角即将分别的时候，女主角所说的台词是“谢谢你”，委婉地表达了“一路上有你陪伴”的深情厚意。而到了美版中，则被改成了“我爱你”。也许，美国人根本无法理解为什么在这种情形之下会冒出来“谢谢你”这样一句奇怪的对白。而对于国内玩家来说，相信是日式的婉转更加符合我们平常的思维方式。《最终幻想10》是一个日本厂商制作的RPG，只不过是在欧美地区发行的版本中就做出了这样的改动，那些原汁原味的美版游戏与东方人的理念有多大的差别，更加可想而知。

其次，美式RPG游戏最早出现在PC主机上，并且在很长一段时间之内都是以PC作为主要的主机平台。早期的家用机上虽然也有一些美式RPG游戏，代表作包括《巫术》、《魔法门》等等，但无一例外是来自于PC的移植作品。连在美国人自己写的“家用机RPG历史回顾”的文章中，也承认最早的原创家用机RPG应该归于《勇者斗恶龙》的名下。由于各种各样的原因，一直以来PC游戏界和家用机游戏界都存在这样或那样的隔阂，因此对于来源于PC的美式RPG游戏，国内玩家的心理上就更加难以接受了。

其实，美式RPG和日式RPG之间并不存在孰优孰劣的问题，只是世界各地不同文化形式的各自独特体现而已。近几年来，随着《星球大战：旧共和国武士》、《寓言》等很多原创美式RPG大作在家用主机上登陆，美式RPG的爱好者也越来越多。大家逐渐认识到美式RPG中的魅力，并且忘情地投入到这个自由奇幻的世界之中。另一方面，日式、美式RPG游戏的融合趋势也日益加强。在日式RPG中，你也可以看到美式RPG招牌式的“高自由度、开放流程”等特点；在很多美式RPG大作中，也可以发现以往所看不到的那种细腻、精美。尤其是网络RPG这种全新形式的出现，更加让世界各地的玩家都体验到来自异国的游戏风味，也让美式RPG拥有了更多的玩家群。

在我们这一个与RPG相关的系列特别策划的最终章，我们就将和大家一起，领略一下美式RPG的魅力，看一看“RPG游戏源头”的过去和未来。

龙与地下城的奇幻世界

要讨论美式RPG，D&D是一个不能绕开的话题。到底什么是D&D？要回答这个问题，首先必须从“桌上角色扮演游戏”（Tabletop Role-Playing Game，也称作纸上角色扮演游戏，简称TRPG，）说起。大家知道，在电脑还没有普及、电脑游戏还没有真正流行起来的时候，大家是通过纸上虚拟的方式来进行游戏的。最初的纸上游戏以战略类为主，主要内容是对策略、战术方面的模拟，其后慢慢加入了对故事背景、人物角色等方面的刻画，逐步形成了角色扮演类游戏。

1974年，由Gary Gygax和Dave Arneson两人所设计的TRPG《龙与地下城》正式发行了。它的英文名字是Dungeons & Dragons，也就是大家简称的D&D。这个游戏有一套完整的规则以及各种相应的细节设定。在游戏中一般由一名玩家扮演“地下城城主”(Dungeon Master，简称DM）的角色，他掌控整个游戏的运行，负责为其它玩家叙述故事情节、设置各种任务关卡，为游戏中的事件提供仲裁，并且操纵游戏中的虚拟角色（包括敌方角色）的行动。而其它玩家则首先要建立自己的人物，然后在DM的指引之下开始冒险的旅程。正如同“纸上角色扮演游戏”这个名称一样，最初D&D的游戏方式是完全在纸上虚拟的。游戏中的人物可以根本没有实体形象，只是由玩家在纸上记录各种数值和文字

描述，就代表了一个角色。游戏中的战斗也可以根本没有画面表现，只是通过DM来口述简单的过程以及通过玩家自己的想象，就算是“打过了一场”。而游戏中的战斗、角色成长等等一些关系到数值运算的部分均以投掷骰子的方式来决定。例如一个玩家角色对怪物进行了一次攻击，应该会造成多大的伤害呢？这就可以首先通过投掷骰子得到一个数值，然后附加上人物的力量指数、武器本身的攻击力等等方面的加成，通过一个固定公式的运算来得出最后的结果。

《龙与地下城》的游戏说明书一共分为三本，分别是“玩家手册”、“城主指南”以及“怪物大全”，分别详细记载了游戏中的各种规则、设定、公式、角色以及怪物特性等等，还为扮演城主的玩家提供了一些预设的任务事件。有经验的城主扮演者还可以自行设定任务，甚至根据实际情况来修改游戏的规则。另一种非常重要的道具当然就是骰子了。在现行的标准D&D规则中，共有4面、6面、8面、10面、12面以及20面这六种骰子，其中10面骰有二个，其它均为一个。运用这些骰子，可以进行游戏中所涉及到的各种行动。

以上所提到的是D&D中基本的核心运算部分。而D&D规则中还涉及到数据设定、背景设定等层面。数据设定指的是将游戏世界中的各种事物都通过数字进行量化。例如一把长剑，它的攻击力设定为1–8，也就是说，它的攻击力可能是从1到8之间的某一个随机数值。在玩家使用长剑攻击的时候，就要用8面骰来掷出这个随机数值（专用的术语是1d8，就是使用8面骰来投掷1次）。有了完善的数据设定，玩家才知道在什么情况下需要使用哪种骰子、对于得出的数据要使用何种公式来进行运算。这关系到游戏的平衡性和可玩性。而背景设定的外延则更为广阔，它涉及到游戏的整体世界观，包括游戏中出现的各种种族、职业、行为方式、思维准则、故事情节……乃至游戏世界中的天文地理、社会宗教等等。这一部分甚至可以脱离游戏的范畴，以文学、影视等艺术形式而存在。例如著名的《龙枪》系列等等，就是D&D规则的背景设定文学作品。

好了，简单介绍过D&D的一些相关概念，再回过头来看RPG游戏中所涉及到的D&D内容，相信大家会有更清楚的认识。可以说，D&D就是一套完整、完善的游戏规则，或者说是一个“通用的引擎”，甚至已经是一个文化象征。经过了几十年的发展，它已经被众多的玩家（尤其是欧美玩家）所接受。因此，在游戏厂商设计制作RPG游戏的时候，就会自然而然地采用D&D规则中的各种设定。当然，在不同的游戏中，所涉及到的D&D层面也不尽相同。例如像《博得之门》这样的游戏，就是由D&D官方授权，完全按照D&D规则所制作。说白了，与传统的TRPG相比，在这样的D&D游戏中，只是由电脑而并非人类玩家来扮演DM角色而已。无论是剧情安排还是数值运算，都交给电脑来进行，不但速度更快，而且也更加准确、公正。而像《星球大战：旧共和国武士》、《魔法门》等等作品，它们沿用了很多来自于D&D的规则、公式，例如也使用“掷骰”的方式来决定数值，武器、魔法的伤害力也采用“1d12”、“3d6”之类的方式来表示，等等。虽然它们并不是标准的D&D游戏，但是一个熟悉D&D规则的玩家可以很容



易地掌握这些游戏的系统。此外，还有像《魔兽世界》这样的RPG游戏，尽管它在系统内核、运算规则等方面与D&D几乎毫无关系，但是它所采用的世界观设定以及故事背景则与D&D有很多相似之处，例如其中的种族设定、各个阵营之间的对立关系等等。

在数量庞大的RPG作品中，真正打上了D&D标记的只是其中很小的一部分，但是几乎所有的美式RPG、甚至也包括很多日式RPG游戏，都或多或少地受到了D&D的影响。除了本身的那些规则、设定，还有在游戏设计思路等方面，D&D对现代RPG游戏的影响都是深远的。举一个小例子，在整个故事之中，以“任务”的形式来划分段落，通过一个个连续的任务来逐步推进流程的发展，这就是D&D的创举，并且一直被绝大多数RPG游戏所沿用。从这个意义上讲，说D&D是现代RPG的源头绝不为过。

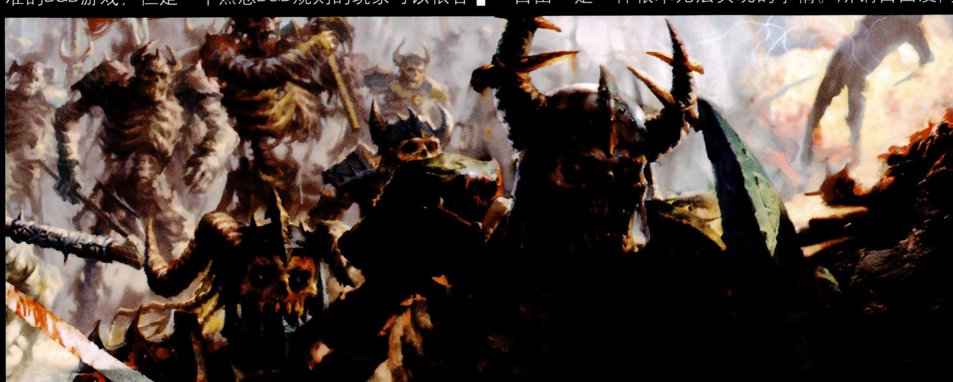
自由度：美式RPG的灵魂

说自由度是美式RPG游戏的灵魂也许不太准确。因为从普遍的范围上看，无论什么类型的美式游戏，往往都以“高自由度”为制作宗旨。在自由度这个方面，美式游戏通常都要领先于日式游戏，这是一个不争的事实。像《横行霸道》这样的游戏在欧美市场的风行，就淋漓尽致地体现了欧美玩家对于自由度的热爱。当然，这种观点也是基于大的范围之内。我们并不否认某些日式游戏同样也具有很高的自由度，在这一点上，不必吹毛求疵。

何谓“自由度”，其实本身也是一个具有争议的话题。其实以目前的科技水平来讲，实现真正无限的“自由”是一件根本无法实现的事情。所谓自由度高的游戏，也无非是在游戏中为你提供了更多的选择项目而已。不过，欧美的游戏厂商确实也普遍都乐于而且擅长于将游戏朝着这个方向发挥。欧美RPG游戏中对自由度的诉求，可以说与欧美人的天性有关，也与前面所提到的D&D背景有着莫大的关系。欧美玩家更倾向于在一个虚拟的背景设定中“扮演自己”，也就是真正做自己想要做的事情。D&D规则已经为故事背景设定打下了最坚实的基础，而冒险旅途上的自由发挥，就由游戏厂商来赋予玩家了。日式RPG游戏相对来说较为单一、固定的流程，更像是玩家在随着游戏流程的进展来阅读一本预先编写好的“小说”，而美式RPG则加入了更多互动的元素。从这个意义上讲，美式RPG游戏倒确实是更加符合“角色扮演”这一定义。

自由度不仅仅表现在剧情设定上。在游戏进行方式上，我们也可以看到自由精神的闪光。近年来有一个流行的词汇叫做“游戏类型融合”，殊不知在美式RPG刚刚诞生的时期，游戏制作者们就早已在RPG游戏中加入了众多今天看起来与RPG并不相及的很多要素。从这个意义上来讲所谓的“传统RPG”倒是诞生较晚了！也正因为如此，我们可以看到美式RPG往往并不拘泥于一定的形式，制作者发挥自己天马行空的想象力，制作出丰富多彩的RPG游戏来。在美式RPG游戏的行列中，我们可以看到《暗黑破坏神》这样“无门无派、独树一帜”的作品，也可以看到《寓言》这样堪称“野心巨大”，试图展现人的一生旅程这样的异类。《创世纪》这样的作品力图创建一个开放的世界，将游戏的重心放在“灵魂的交流”之上，《翡翠帝国》则可以把目光投向东方的古老世界，探求神秘的武术精神。无论是战略、动作、冒险、养成，还是其它各种游戏要素，都可以在美式RPG的一部部杰作之中找到痕迹。尽管高自由度很可能带来的一个“副产品”就是游戏的系统较为繁琐，但这并不能抹煞它在虚拟真实方面的追求。

网络技术的出现，让美式RPG游戏对自由的追求达到了一个更高的境界。一个单机游戏，其中与玩家交流的只能是电脑AI。无论制作者多么高明，科技水平的限制也不可能营造出真正自由的世界。而在网络条件下，每一个单独的玩家都可以通过游戏联结到一起，构成一个真正的虚拟社会。虽然在游戏中仍然会存在着这样那样的限制，但是人与人之间的交流毕竟不是电脑可以比拟。迈出了这一步之后，所谓的自由度已经不再限于技术层面，而已经到达精神层面了。



暗黑破坏神

游戏原名：Diablo/主机平台：PS/发售时间：1998年7月/制作厂商：Climax

《暗黑破坏神》这个名字本身就是一个传奇。1996年，Blizzard虽然已经凭借《魔兽争霸》系列在即时战略游戏领域崭露头角，但此时Westwood正处于如日中天的时期，Blizzard也只能屈居其下。而就在这一年，《暗黑破坏神》如同横空出世一般，刹那之间便以其不可抵挡的魅力征服了整个PC游戏界，也将Blizzard真正送上了一线厂商的行列，并且在其后的日子里创造出一个接一个的辉煌。



当年在划分《暗黑破坏神》所属的“类型”的时候，有这样一种说法：“类型？它不属于任何一类，它就是‘暗黑破坏神’类！”这当然是fans们的溢美之词。实际上从故事背景、人物成长以及流程设计等方面来看，它仍然可以归入A·RPG这个范畴之中。然而，在《暗黑破坏神》中有确实存在着众多新颖的要素，使它看上去是如此卓尔不群。其中有些虽然并非《暗黑破坏神》所首创，但是在Blizzard那些天纵英才的制作人手中却改头换面，发扬光大。例如随机变化的地图、装备“名称+属性”的生成方式、“布娃娃”装备系统，等等，对之后同类游戏的影响是非常深远的。更不用说Blizzard有口皆碑的美工和配乐，为玩家展现了一个阴森恐怖而又栩栩如生的地下城世界。

1998年，这部杰作由Climax移植到了PS主机上，并且由EA负责发行。尽管在分辨率方面PS主机还无法与电脑画面相比，但是这部移植作品的画面素质还是令人颇为满意。当玩家在地下城中探险的时候，亦真亦幻的光影效果让人感觉如同身临其境。游戏的内容比起PC版略有缩水，但是总的来讲还是保持了原作的整体框架。而改动最大的部分当然是游戏的控制。PC版的暗黑破坏神需要用到鼠标、键盘的配合，涉及到的键位也相当多，要将它在键位有限的PS手柄上实现，难度不小。Climax设计出了一套利用组合键来控制游戏的方式，基本上能够胜任复杂的操作，但毕竟还是复杂了一些。这也可以称得上本作最大的遗憾了吧。

尽管PS版的《暗黑破坏神》在影响力上与PC版无法相提并论，但它仍然是家用机平台美式RPG不可不提的一部经典之作。正是因为它的存在，才让家用机玩家领悟到“传统”的RPG形式之外独树一帜的魅力。

博德之门：黑暗联盟

游戏原名：Baldur's Gate: Dark Alliance/主机平台：PS2/发售时间：2001年12月/制作厂商：Snowblind Studios

如果要说哪一个电脑游戏称得上是“D&D”的代名词的话，那答案只会有一个：《博德之门》。这部由Bioware开发、以D&D规则中最为庞大翔实的“被遗忘的国度”资料设定集作为故事背景的系列游戏，为玩家提供了当时最精美的视觉效果、引人入胜而又具有很



高开放度的主线流程、严谨而不失趣味的任务关卡设计，以及D&D游戏在电脑屏幕上的完美展现，在欧美RPG玩家的心目当中有着如同圣经一般的地位。《博德之门》的正统作品包括《博德之门》、《博德之门2：安姆的阴影》以及《博德之门2：巴尔的王座》，也就是大家所称的“《博德之门》三部曲”。此外，还有一部资料片性质的《博德之门：剑湾传奇》，影响力较小。

2001年，一个名不见经传的小厂商Snowblind Studio推出了《博德之门：黑暗联盟》。虽然这是一部得到了正式授权的作品，不过它与《博德之门》三部曲并没有太多联系。无论是剧情背景，还是游戏方式，都与《博德之门》三部曲相去甚远。唯一的共同点，也许就只是标题而已。不过，也不能简单地把《黑暗联盟》看成是一部“挂羊头卖狗肉”的应景之作。实际上游戏的品质还是可圈可点，至少不算是辱没了“博德之门”这个伟大的标题。

《黑暗联盟》采用的是A·RPG的游戏方式，游戏内容以战斗为主，同时也设置了一个较为开放的人物升级系统，玩家可以根据自己的意愿来自由分配技能和属性点数。游戏中提供了野蛮人、法师、盗贼等数种职业让玩家选择，每个人都有自己独特的技能以及特点。游戏中道具装备的生成方式也是半随机的。从这些方面来看，与其说它属于《博德之门》系列，倒不如说它更像是《暗黑破坏神》的衍生作品。当然，在背景设定方面，《黑暗联盟》还是较为松散地遵循着D&D的规则。总的来说，《黑暗联盟》对于那些对D&D感兴趣、同时又喜欢动作游戏方式的玩家还是具有相当的可玩度。



之后，掌握有《博德之门》版权的发行商Interplay还推出了《黑暗联盟2》，而这部续作则交给了大名鼎鼎的Black Isle进行制作。Black Isle的代表作包括《辐射》系列、《冰风谷》系列等，并且与Bioware合作开发了《博德之门》三部曲，也是欧美RPG游戏界的旗舰级厂商之一。不过由于游戏类型本身的限制，《黑暗联盟2》并没有取得比前作更高的评价。

星球大战：旧共和国武士

游戏原名：Star Wars: Knight of the Old Republic/主机平台：XBOX/发售时间：2003年7月/制作厂商：Bioware

《星球大战：旧共和国武士》成功的原因至少有三点：1、由乔治·卢卡斯所拍摄的经典科幻系列电影《星球大战》为它提供了一个完善的故事背景以及全球范围内不计其数的影迷支持。2、欧美RPG厂商的领袖Bioware为它提供了“殿堂级”的制作水平，并且将欧美玩家广泛接受的D&D规则引入其中。3、微软也希望在XBOX平台上出现一部真正意义上的RPG大作，吸引更多人加入XBOX玩家的行列。

《星球大战：旧共和国武士》的故事实际上发生在电影剧情的数千年之前，但是玩家可以从中看到很多电影中熟悉的种族、科技以及文化等等。你所扮演的是共和国的一个普通士兵，由于所乘坐的飞船遭到了袭击而坠毁到了一个由西斯控制的星球上。你必须找到逃生之路，并且协助绝地武士找出西斯力量的秘密，阻止他们邪恶的计划。你可以从三种职业中为主人公选择一种，这三种职业基本上来说相当于D&D规则中的战士、浪人或者盗贼。每种职业都与D&D设定中有大致相同的特性。游戏中的战斗也采用一种类似于D&D规则的“掷骰”方式来进行计算。因此，熟悉D&D的玩家可以很轻松地掌握这个游戏的系统。此外，游戏中也引入了《星球大战》中的要素，例如著名的光剑对决等等，对于影迷来说有很大的吸引力。

除了战斗之外，对话是《星球大战：旧共和国武士》中的重要部分。游戏中包含了海量的对话，不但



很好地描述出了故事情节，而且还提供了众多的分支选项。根据你选择的对话，你可能走向光明的一面，也可能堕入黑暗成为西斯武士的帮凶。相对于很多传统的单线式RPG来说，《星球大战：旧共和国武士》在很大程度上实现了玩家与游戏的互动，而不仅仅是以一个旁观者的身份观看故事的发展。

《星球大战：旧共和国武士》发售之后获得了评论家和玩家一致的好评，也赢得了众多奖项。其续作的开发工作由Obsidian接手。Obsidian是由一些原Black Isle的成员在Black Isle解散之后所建立的公司，其制作实力也不容小视。《星球大战：旧共和国武士2 西斯之王》基本上保持了前作的水平，也获得了较高的评价。

寓言

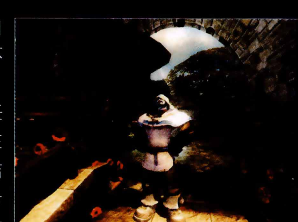
游戏原名：Fable/主机平台：XBOX/发售时间：2004年9月/制作厂商：Big Blue Box

如果你从未听说过《寓言》，或者从未读过关于它的报道， 你会非常自然的膜拜于开发者Big Blue Box和Lionhead的所完成的杰作，并且发出感叹。

一个杰出的RPG游戏需要一个完美的故事情节，就像《旧共和国武士》、《超时空之钥》或者《王国之心》一样。《寓言》有一个不错的故事情节，但还不是非常特别，这也是为什么把它归于中上档次的RPG游戏的原因。一个非常简单的复仇故事，你的扮演的角色儿时居住的村庄被强盗袭击，你的母亲和妹妹被抓走，父亲惨死－一个非常典型的年轻冒险者的经历。你的任务也逐渐浮出水面，为父报仇，千里寻母。在贯穿这个主线剧情的同时，两种真实也很明显地交织在一起，这个游戏更多的表现出了你自己的想法。它不像《旧共和国武士》一样有最完美的阵营设定，《寓言》并不着眼与其故事本身，但随着游戏的进行，它将带给你一个满意的结局。

《寓言》是一个开放式结局的游戏，拥有剧情要点，引导着每个玩家。主人公漫步于Albion大陆的的大部分区域，一个中世纪背景的世界。100多个NPC将同时注视着他的旅行，这是一条从未有人完成的英雄之路。当然，随着玩家逐步深入于Albion大陆，更多的危险也会随之出现在他们的面前。

Albion大陆有着悠久的历史，各种茂盛的植物爬在墙上，以及主角经常路过的建筑物上，这都让一切看起来是那么的沧桑，虽然这仅仅是一个虚幻的世界。在《寓言》里面出现的每一件物品都有这它自己的故事。这里有那些传奇的武器，每一件都有着独特的背景。游戏里还有无数的书籍卷宗，你可以通过它们了解那些被隐藏着的关于Albion大陆上关于龙的历史，一个历史上的英雄，和传说中神秘场所。这里的每一个地方都充满着神秘，绝不会让你感到乏味。这也是它吸引人的地方。



整个游戏的自由度很高，如果不想深入研究的话，可以只完成主线任务和支线任务，在15～20小时之内结束游戏。而那些希望仔细研究这个游戏的玩家则可以获得更多的信息。这些细节上的设定让《寓言》比Mirror Wind这类完全开放式的游戏更能吸引玩家。这并不意味着《寓言》有完全开放并且自由度极高的系统，虽然在剧情的设计上后者更完美，但《寓言》不但能吸引来一般玩家，更能吸引更多的核心玩家，让大家都享受不同层次的体验。这一点上大部分XBOX游戏是做不到的，多数玩家只会去完成一次游戏。



翡翠帝国

游戏原名：Jade Empire 主机平台：XBOX 发售时间：2005年4月 制作厂商：Bioware

Bioware在欧美RPG市场的地位是如此尊崇，它们所出品的每一部游戏都会受到热烈的追捧。作为一家从PC游戏起家的厂商，Bioware用《星球大战：旧共和国武士》给了家用机玩家一个极大的惊喜。因此，当《翡翠帝国》的发售计划被公布之后，玩家们也对它抱以了很高的期待度。

国内玩家可能会对《翡翠帝国》产生一种特殊的亲切感，因为它的故事背景正是设定在古代的中国。而且，游戏的主题便是“武术”。在游戏中不但有各种武术流派的角色供玩家选择，而且战斗中的各种架势也要得像模像样。玩家在战斗中可以切换自己的姿态，根据实际需要来选择自己的招式套路。游戏的流程设计继承了美式RPG一贯的开放型思路，不但每个角色都有自己独有的剧情，而且对于同一角色来说，根据你在对话、事件中的不同选择，也会导向截然不同的多个结局，因此游戏的重复可玩度相当高。《翡翠帝国》还称得上是XBOX主机上画面表现较为优秀的作品之一，独具风味的配乐也给人留下了深刻的印象。

不过，与Bioware其它那些经典名作相比，《翡翠帝国》显然没有那种磅礴大气的感觉。说得严厉一点，它可以算得上是一部“快餐”式的作品——当然，这也是基于与《博德之门》《星球大战：旧共和国武士》等这些巨作比较的基础上。第一个较大的缺陷就是游戏的流程过短，而且整体难度也不高，在上手之后只需短短十多个小时就能通关一次，比起通常的RPG流程来显得太过仓促。过短的流程使得剧情难以完全展开，因此人物的性格特点也没有很好地表现出来。其次，Bioware毕竟是一家RPG厂商，打斗动作实在不是他们的强项。游戏中的战斗系统缺乏基本的平衡性，也谈不上什么可供研究的深度，手感也难称及格。也许，《翡翠帝国》只是Bioware在新的游戏要素方面的一些有限的尝试。看一看在欧美游戏厂商所表达的中国武侠世界，也许这部作品的意义就在于此吧。



上古卷轴4：湮没

游戏原名：The Elder Scrolls IV：Oblivion 主机平台：XBOX360 发售时间：2006年3月 制作厂商：Bethesda Softworks

《上古卷轴4：湮没》是由Bethesda Softworks 开发的美式RPG游戏。这款游戏是为PC平台以及次时代主机Xbox360开发，开发时间从2002年就开始了。从游戏本身来看，《上古卷轴4》是美式角色扮演游戏的一个新的里程碑。这一代作品拥有完全自由的游戏性和更加强化的画面品质。

故事依然发生在Tamriel世界，这次是在首都所在的Cyrodiil行省。玩家的任务是寻找帝国的王位继承人，先前的皇帝被不知身份的刺客暗杀。由于没有了皇帝，通往湮没世界（等同于Tamriel世界的地狱）的大门被开启，湮没世界的魔鬼开始入侵Cyrodiil行省，屠杀人民。你必须找到王位继承人来拯救世界。

“自从两年前游戏开发项目启动的时候，我们的目标就是为次时代主机创造一款极品RPG，”《上古卷轴》系列的主制作人托德·霍华德说，“我们回顾了这一系列游戏的过去，再结合考虑了次时代主机的未来，我想我们能达到这个目标。”

与《上古卷轴》系列一致，玩家不但可以按照游戏故事主故事线来进行游戏，也可以按照自己的意志去无限制探索游戏中的广袤世界。另外，游戏中还有很多帮会可以加入，比如盗贼帮和魔法工会，每一个帮会都有自己完整的故事情节，玩家可以成为帮会的首领，并且得到更多意想不到的利益。

托德·霍华德解释说：“我们的游戏在内容深度和多样性方面做得很不错，玩家可以创造自己想要的任何角色，去做自己想做的任何事情。我们从未来幻想世界得到了一些灵感。”

《上古卷轴4》具有创新的AI系统——“Radiant AI”，这种系统可以使NPC们具有根据周围事物做出智能判断的能力，他们可以决定自己在哪里寻得食物，与谁谈话，谈话的内容是什么。他们还可以睡觉，去教堂礼拜，甚至偷东西，这都由他们独特的性格决定。游戏的AI系统在角色扮演游戏中也可以说是一个突破。



夏季休闲TOP 10

小编为您推荐的消夏好方法



幸福的暑假已经过了将近一半，不知道各位读者在过去的一个月里究竟都做了哪些有意义的事情？7月份转眼就过去了，8月的来临预示着盛夏已经悄然而至，炎热将会持续数月笼罩在你我的周围！除了游泳、旅游之外，恐怕大家根本不愿意出门去和当空的烈日亲密接触。这个假期里，大家一定都希望每天都过得很充实吧，而如果只是呆在家里吹空调、吃冷饮，并且看着乏味的电视，那么这个暑假便会过得很寡味。这一次的特别策划，北斗、猴子还有小沛将为大家介绍10件值得玩家们去玩的东西，希望能对您的暑期计划有所帮助。

NO.01 用清凉游戏给自己降温

炎炎夏日，酷热难耐！各位玩家们在这个夏天里最喜欢呆的地方一定是游泳池和空调底下。不过用游戏降温的方法你们知道吗？既可以娱乐又能解除炎热的好方法就在下面哦！

在这个夏天，或许你会选择外出旅游避暑；或者你会去运动健身，索性让汗出个痛快；再或者干脆在家里，吹空调、吃冷饮……但如果你是一名玩家，那么暑假想好怎么过了吗？找一款大作通关?和朋友们痛快来场格斗？还是体验竞速的乐趣?这些听起来似乎使脑门上又增添了几滴汗珠！好了，不要再为这个夏天玩什么而烦恼了。适合酷暑的游戏当然是那些画面充满了凉意、过程轻松愉快或者是让你从心里一直凉到每一根汗毛的作品啦！我们都是热爱游戏的玩家，那么推荐给大家在夏天最适合做的事自然是把游戏放在第一位。因此我们特地为准备在这个夏天继续战斗在游戏阵地上的朋友们，精心挑选了几款“消夏大作”，保证大家在这个夏天能够玩得开心,玩得清凉！

欣赏美女的清凉出演

虽然TECMO当初制作《DOA》系列的想法绝对不是为了让大家彻底感受清凉，但在这样一个闷热的炎夏里，这系列让绝大多数男性玩家难以拒绝的游戏却起到了意想不到的冰镇效果。即便是制作人坂垣伴信自己也承认：这并非是一款“全民皆宜”的作品。因此尽管明明知道会有玩家对这款游戏大翻白眼，我们却真的再也找不出比这款游戏更加“清凉”的作品来作为消暑的首选了。我们可以把游戏的目的



看到这样的画面，哪怕身边是40度的高温，也会觉得无比清凉。

看得单纯一些，其实像《DOA沙滩排球》里美女与沙滩这样的搭配并不算少见，但在游戏中可以将这样的场景刻画得如此华美的游戏实在不多见。玩这款游戏的感觉，就像是陶醉于美丽包裹下的冰爽。在碧海蓝天下，即使只看着霞和雷芳做做操也是一份惬意的享受。玩家在游戏中可以始终保持着轻松愉快的心情进行下去，在岛屿上与美女们一起感受大海的波涛。本作是绝对的夏季专用游戏，（在冬季估计也可以取暖！）就冲着这份“夏季专用”的视觉震撼，想在家里找清爽的玩家就绝对有必要抱一台XB置于案头日日膜拜了。至于现在360上的《DOA4》，效果自然和上面差不太多，只不过激烈的程度稍有增加。如果你太专心于研究其中的格斗技巧，并且在游戏的过程中太过紧张的话，那么建议此类玩家不要在夏天玩这个游戏，会更热的！《搏击玫瑰XX》里面全都是性感漂亮的MM，但同样因为有着格斗的要素，所以过程会略微紧张一些。究竟玩哪款，玩家们自己掂量着办吧。

在PSP上度过“我的暑假”

童年时光的夏季总是缤纷多彩的，远离尘嚣的村庄是许多生活在城市里的人的美好向往。大都市中污浊的空气和灰色的烟尘渐渐抹去了记忆中的农田和闲静，我们也找不到嬉戏于田间聆听蛐蛐虫轻鸣的日子。于是在PS和PS2上以独特视点进而展开冒险的轻松游戏《我的暑假》系列成为了满足无数人找回旧日乐趣的途径，这系列游戏以描写主人公到乡间度过暑假并发生了众多有趣的经历为主题，在众多大热游戏中脱颖而出。相比PS上的1代，PS2上的2代不但有清新自然的画面和如民谣一般娓娓道来的乐曲，更有让人放松心情的游戏剧情。不过现在想要找到这两款游戏恐怕已经不是那么简单了，大家不要担心，PSP上也有啊！前不久发售的PSP版《我的暑假》是2000年PS版加入新要素后的移植作品。与原作相比，游戏中虫子的种类增加为原作的两倍，达到了128种。并且通过PSP的联机还能实现与朋友对战和昆虫交换。游戏中还加入了新角色，通过和他们的接触了解到原作没有解开的谜团。



在乡下的小河边钓鱼可是城市人很难有机会体验的！

暑假是漫长的，有时会感觉到无聊，可是体验过在乡下过暑假的人，一定会对被自然环抱的感觉终生难忘！这款游戏的过程并不像其它那么紧张刺激，完全是在享受生活。如画的风景映入眼帘，夹杂着海浪拍岸声的鸟鸣虫叫在耳边回响，或是钓鱼，或是游泳，再或是捉虫……这一切在城市里不曾有过的新鲜，都会让人心旷神怡，陶醉其中如入忘我之境！

让你浑身冒冷汗的游戏

有什么降温方式比得上从内心一直凉到每一根汗毛！当然，这种效果可不是空调这种外部设施能够办到的！阴森的气氛、飘忽的鬼影再加上悬疑的剧情，这种心理上的恐怖远比脑浆迸裂、鲜血四溅的视觉恐怖更加阴森，这一点从“零”系列上得到了鲜明地体现。在《零红蝶》中，双胞胎的诅咒就像是一条无法摆脱的线索一样贯穿于整个游戏之中，扑朔迷离的人物和传说令人深陷其中欲罢不能，纤细的日式画面反而更衬托出血腥与残忍，茧与零这对双胞胎之间的牵绊也紧紧抓住了玩家的心。而《刺青之声》中的怜在车祸中失去了心爱的男友忧雨，她的自责使她被困于一个恐怖的梦境。不只是她一人，很多对现实抱有自责心理的人都受到了梦境的诅咒。这个可怕的梦境和神秘的刺青或许是隐藏在内心深处的一面镜子，而怜的命运在镜中折射出了死亡……

说着说着，自己的背后也冒出冷汗了，当初玩这款游戏时的经历又清晰地出现在大脑里。一款好的恐怖游戏，最起码要做到能够令人汗毛倒竖、背脊发凉。如果你自认有一定心理承受能力的话，不妨拉上窗帘，一个人在房间里裹着大被子，浑身发抖、手脚冰凉地享受一下这种日式的恐怖，也算是蛮不错的降温方式吧。而美式的恐怖则不然，那种一惊一乍的吓人手段顶多在瞬间让你心跳加快，并不能产生如此持久的“降温效果”。

聆听空灵世界的回响

在PS2如潮一般的软件中，游戏环境设计得最为脱俗的就要数《ICO》和《旺达与巨像》了。作为首批行货PS2游戏之一，索尼选择《ICO》是不无理由的。本作的故事乍听起来非常老套，就是“英雄把美女从恶魔的城堡中拯救出来”，但是游戏较高的自由度和优美至极的画面无一不是亮点。在游戏中你可以充分发挥自己的想象力，如何走出迷宫、如何解开谜题，游戏中并没有绝对的要求，一切都掌握在自己的手中。如果你有太多学习和工作上的压力，那么就在这款游戏中好好放松一下吧。

作为类似前传的续作，《旺达与巨像》把“世界”描绘得更为庞大而且神奇。故事虽然还是非常简单，但广阔的空间和神秘的遗迹都把游戏中的气氛烘托到了极点。本作中的古代建筑很多，而且因为地图庞大，每到一处都要长途跋涉，所以在这些古迹间游历的时候仿佛如同真实的环境一样。特别是最终的结局，看到男主角被杀死之后，你是不是也会觉得悲伤呢?那时内心的感觉仿佛是在山谷中听到空灵一般的回响，似乎激荡但实际平静……体现在身体上就是——凉！

为大家介绍完了这几款消夏纳凉的游戏，我们的心中不免也因此而充满了凉意。在这个漫长的夏天，恼人的酷暑时不时地让我们开始心烦意乱，内心的烦躁更再度让夏天的炎热变得难耐，大概只有透彻于心的清爽才能排解这些酷热和烦闷。当您在这个燥热难当的夏季不知何处可去的时候，不妨先让自己的心清凉下来，拿起手柄玩一下我们为您推荐的这几款游戏，相信您肯定能够从中获取一丝清凉和一份轻松的心情！

NO.02 踢一场属于自己的世界杯

世界杯的结束实在是太匆忙，以至于球迷玩家们还没有尽兴，意大利就捧着奖杯回国了。不过只要你手里有《WE》的话，世界杯可是随时可以开始的！

7月10日，世界杯在意大利球迷的欢庆中落下了帷幕。黄健翔老师一定是非常高兴，当初他惊世骇俗的那段解说不就是献给意大利的么？不过玩家们是否对最终的结果感到满意呢？毕竟巴西、英格兰、德国、阿根廷等队的支持者也是非常多，球迷玩家们一定会有些遗憾。没关系，自己踢一场世界杯，使用自己喜欢的队伍和世界强队进行对抗！捧到游戏中的世界杯也是一件很开心的事啦！

这类的游戏还用推荐吗？当然是《WE10》！我知道喜欢FIFA系列的玩家也有不少，不过在PS2当道的中国游戏市场中，还是"WE"的号召力更强一些。它至今已有11年的历史，经过这么长时间的积累和革新，到最新的第十代作品已经绝对是足球游戏的最经典作品了。中国玩家可能对本作还有一定的意见，因为在《WE10》中，中国队已经无法选用了，而且其中也只保留了几个中国的队员……不过我倒觉得这也无伤大雅，作为一个中国人，我是感到骄傲的，然而一想到国足，却实在提不起兴趣。所以大家在《WE10》里用其他那些世界强队过过瘾也就罢了。要实在想扬扬国威的话，玩《WE9》以及之前的几作也可以啊。

其实小沛最喜欢玩的还是PS上的那几作，也许是因为操作简单，而且没有过多复杂的战术。如果您也是怀旧一派的话，找出当年的《实况2002》、甚至是红极一时的《WE4》玩一下也是不错的选择。还嫌不够吗？SFC版的初代玩过没有？估计很少有人玩过吧，下面我们就一起补补课，我也是前不久才有机会玩到的哦！



亨利这次差点就可以捧到世界杯了，如果大家觉得可惜的话，那就自己来帮助他吧。

胜利十一人的胜利11年

SFC时代（1995年）

1995年7月21日，《J联盟实况胜利十一人》这款全新的足球游戏在SFC上诞生了。KONAMI的东京部KCET在制作这个游戏时并没有太多的经验，不过作为开创系列的第一款作品，KCET的态度是非常谨慎的，他们借助J联盟在日本国内的火爆程度，选择了J联盟这个大背景来推出WE系列，期望能够赢得良好的发展机会。当然，全世界范围的足球比赛是J联盟无法比较的，所有真正热爱足球的人们，需要的是更广阔的世界足球。次年3月15日，世界版的WE发售，这也成为了系列的一个习惯，即J联盟版本和世界版本交错进行，这在很长一段时间内主导了WE的销售策略。不过就目前的情形，J联盟系列已经无法与世界版的受欢迎程度相比了。



葡萄牙这次的成绩还不错，只是小小罗的表现差强人意。

PS时代（1997年—2002年）

1997年6月5日，《WE97》登场。随着技术的进步以及游戏平台变为PS，这次的WE在画面上与最早的WE相比已经有了长足的进步，球员有了更细致的描绘，而且球员的动作也相对真实一些，不过因为本作过于强调速度，因此基本上没有太多的平衡性可言。不过从另一个角度来看，WE的主要操作方式在这个时候已经基本成形了。

1998年5月28日推出的《WE3》是一款让人为之振奋的作品，那种上手后的震撼让人终生难望。那些知名球员第一次被描绘得如此生动，例如巴乔的小辫子、巴蒂的长发等都在游戏中有所表现，而且带球动作更加合理，加速带球实用性的大幅度调整使得游戏的节奏富于变化。另外值得一提的是该作中首次出现了经典明星队，操纵着贝利、贝肯鲍尔等昔日巨星的感觉非常不错，这种对于经典的缅怀，使得后来的WE系列出现了越来越多的经典明星队。98年11月12日，WE系列首次一年之内推出两款世界版作品，作为98世界杯数据修正版本在年底发售的《WE3 FV》开创了系列推出最终版的先例。

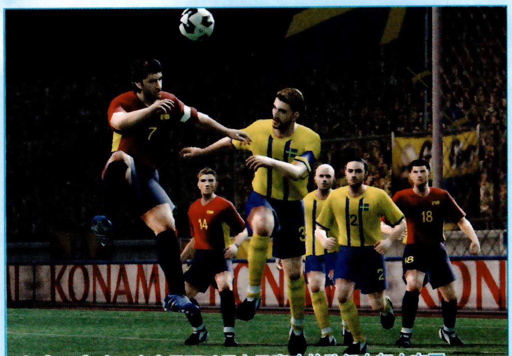
1999年9月2日，《WE4》发售！这个在现在看来足可以被视作WE历程上一座里程碑的作品在当时却遭到了很多人的否定。习惯于《WE3 FV》的玩家发现《WE4》很难上手，并且直到《WE2000》推出后才开始接受4代的变革。这些变革主要就是集中在控球上，之前的WE作品控球非常灵活，但很不真实，正是从4代开始，控球变向的过程变得可以信赖，球员必须用脚拨球后才能变向，这看起来只是一个过渡动作的加入，事实上，这却是足球游戏领域的一个革新，这种将球员和球完全分开处理的独特系统即便在今天仍然值得很多足球游戏借鉴。而2000年8月24日推出的《WE2000》在形式上的回归也依然坚持了WE4的真实理念，该作凭借讨巧的系统和更新的丰富数据，成为了PS时代最为普及而且影响深远的一款实况作品。以至于2002年在PS上的最后一款《WE2002》都是在本作的基础上加以改进而成。

PS2时代（2001年—2006年）

2001年3月15日，《WE5》在PS2平台上推出，本作的游戏名称中首次抛弃了实况二字，这似乎标志着WE系列准备迈向全新的纪元了。PS2的机能较以往无疑是异常强大，WE系列也第一次被描绘得如此真实，系统的复杂程度也超过了以往的任何一代。2001年底，《WE5 Final Evolution》登场，时隔近一年使得本作的完成度相当之高，甚至即便是当成续作来卖，也不会遭至太多的异议。游戏最大的亮点便在于球员数值由原来的19分制进化为99分制，大幅度细化的数值令球员之间的能力差异愈发明显。游戏中另一个值得人们注意的就是新的场上位置，"CH"这种介于进攻中场和防守中场之间的游离位置，显然是受到现实中日益盛行的全能中场潮流的影响，也是WE系列在战术阵型层面不断真实化的不断追求。

2002年4月25日，带着QUEEN的两首名曲同时在PS2和PS平台发卖的《WE6》和《WE2002》俨然是两个时代的残酷映衬，一方面是WE系列的持续进化，另一方面则是冷饭。《WE2002》的一切都是基于2年前的《WE2000》，更新的只是一些数据和一些细微的动作。《WE6》则在强化单人游戏乐趣方面下了不少功夫，包括强化的ML联赛系统以及训练挑战模式等。在训练挑战模式中，玩家的基本功得到最大程度的考验，而改良的ML也更加耐玩，在球员的筛选之中，对于WE系统的深入理解也可以让玩家产生更多的兴趣。

2003年1月30日，PS2上的《WE6 FE》推出了，本作可以说是一个集大成的作品，游戏的画面已经不再是人们关心的问题，非常多的球员都是以真实的面容登场，系列中首次在球衣背后出现了英文名字，动作的增加让整个游戏看起来更加华丽。《WE6 FE》中首次出现了全队战术，玩家可以对特定的全队战术进行调整，来形成多样的战术风格，完全个性化的风格在本作得到了最大程度的强化。本作另外一个新的亮点就是实现了数据在线更新的功能，这令游戏与真实世界中的比赛达成了同步。



在《WE》中，大家尽可以用自己喜欢的队伍去努力夺冠。

2003年8月7日发售的《WE7》着重强化的是个人盘带系统，使得本作偏向技术型玩家。而另一个最大的卖点就是被称为WE-Shop的全新系统，这个类似RPG中商店性质的设定，使玩家在进行过一定的比赛之后，可以通过购买游戏的隐藏设置，包括更多的球场、球员发型和隐藏球员等等。除此之外球员的外观自然是更加细致，长发球员的头发会随着球员动作而摆动，处处体现了游戏对于真实环境的再现。2004年2月19日，《WE7国际版》发售，游戏的系统相对《WE7》有一定的进化，弱化了个人技术至上的弊端，大幅度强化了短传和头球的威力，增加了一些全新的过渡动作和球员们个性化的描绘。而且《WE7》中为人诟病的裁判尺度问题，在本作中也得到了很大的改善。

自《WE7 国际版》之后，PS2平台上的WE系列已经形成了固定的模式，以后的几代几乎都只是在球员数值、操作手感等方面进行改变，限于版面，我们也就不一一提及了，反正相信大家现在想要玩到8、9、10代还是非常方便的。那么别多想了，别让世界杯的热度迅速消退，赶紧用自己喜欢的队伍去拥抱世界杯吧！

NO.03 在夏天尽情挥洒你的汗水

怕热的人在夏天是最痛苦的，但与其害怕出汗，倒不如一次让汗出个痛快，这样的感觉会更棒而且健康。你有EyeToy吗？有跳舞毯吗？那还不快点活动起来啊！

盛夏时节，很多人都不愿意去运动，理由是：“不动都会出汗，而只要稍微活动一下就会大汗淋漓，何必去受那份罪呢？！”事实上，在炎热的夏季里，越是不爱运动的人，越是会觉得酷热难耐，从而更加怕热。因为如果你因为觉得热而不活动的话，肌体适应外界环境的能力就会变差。其实只要我们掌握科学的方法，夏天锻炼对人体是大有益处的。其原理就是在炎热的环境下锻炼，能使人体的皮下毛细血管扩张，汗腺开放加速，散热能力得以提高，从而肌体的调节体温能力得到提升。有好处大家都知道，但就是坚持不下来怎么办呢？我们后面当然会介绍一点适合玩家的运动方式，大家留意一下。

端正态度,运动至上!

1、夏天运动对体质差的人也有好处。对于患病的人，夏天适量地运动不但不会引发疾病，还会达到增强疾病恢复的目的，所以说，运动对于体质弱的人来说，即便是炎热的夏天也绝不能停。特别是对患有高血压、糖尿病这些慢性病的人来说，更是要坚持。

高血压：以轻松的、运动量小的运动为主,如健身跑5到20分钟，也可以跑与走相结合，跑1分钟走2分钟，或者跑2分钟走4分钟。体力允许者走跑结合最多可以延长到20分钟。糖尿病：健身步行，慢速走15分钟到30分钟，以每分钟70至80步为宜，中速每分钟90至100步，快速110至120步，走的速度按个人体力而定，体力较好的人，行走时还可加一些负荷。



就算不懂音乐也可以弹吉他，不过这不是最终目的。

2、健康人在夏天应该轻松运动。对于绝大多数玩家来说，夏日运动的三个标准就是：体能消耗少、技术要求低、时间要求松。不过因为读者们分属于不同的群体，因此运动方式也不一样。

上班族：不是要累得汗流满面，而是轻松地告别亚健康状态。例如晚上下班回家时尽量步行一段时间，另外坚持十分钟以上无间歇地跳绳，还有每天至少爬一次楼梯。

想减肥的女性：可以在家摇摇呼啦圈，时间20分钟以上。每晚坚持20个仰卧起坐。

男性：每天坚持5-10个俯卧撑。

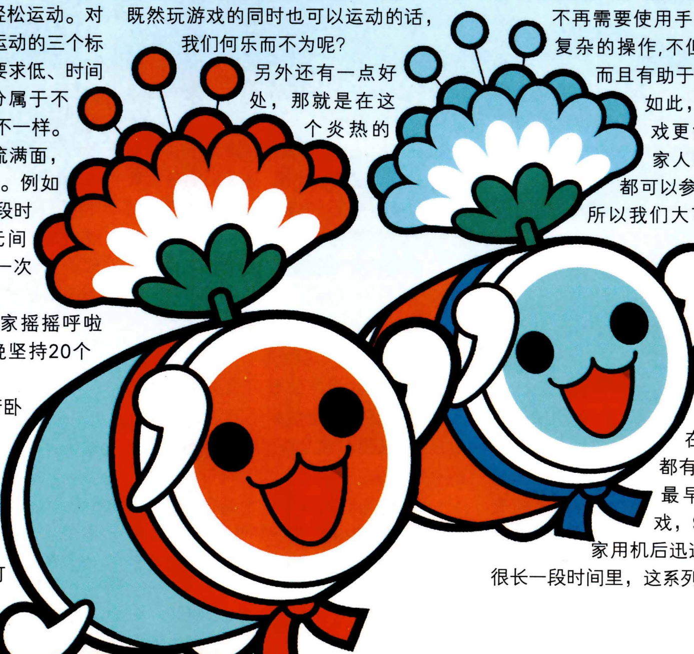
儿童：有计划性地锻炼身体，增强体质。每天早起做两套广播体操。游泳锻炼心肺功能，每次游10分钟至半小时，每周大概两三次就可以了。傍晚可以和家长一起打羽毛球。

3、夏季锻炼注意运动安全。首先，游泳时防止抽筋。由于夏季早晨的水温较低，游泳之前一定要做做热身运动，或充分用冷水拍拍身子，以防止抽筋等意外的发生。其次，球类运动防止扭伤。打球之前要活动手脚关节，避免扭伤或拉伤肌肉。此外，打球前不能吃早餐，也不能空腹，喝一杯牛奶最好。晚上打球应在饭后一小时，或者干脆打完球再进餐。

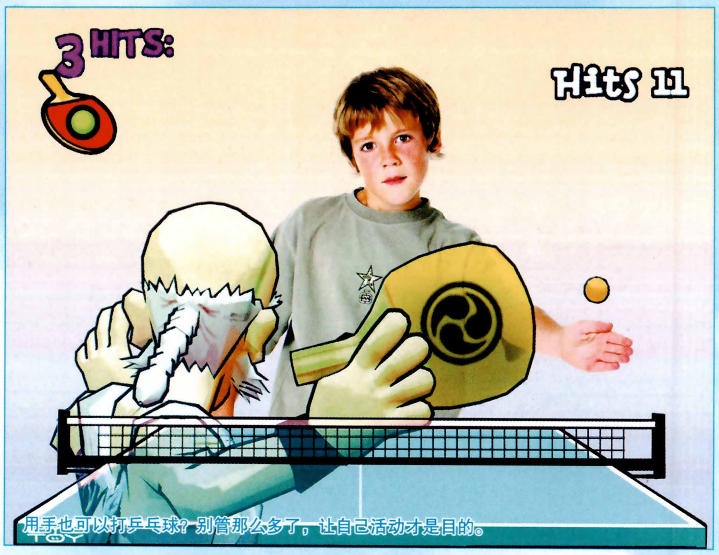
4、运动之后不要洗冷水澡。有的人在运动后为了图痛快，从头到脚冲个冷水澡，当时感觉很畅快，可事后很可能会感到浑身乏力，有的甚至会出现头痛。这是因为身体在大量出汗的时候，毛细血管是处于扩张状态的，如果冲冷水澡，血管急剧收缩，体内热量遭到外力的抑制，一时散发不出来，而且颅内的动脉血管很丰富，对外界刺激是很敏感的。在高温季节，运动后头部特别容易出汗，这时如果用冷水冲洗头部，有可能引起颅内血管功能异常，造成头晕、头痛、眼前发黑，甚至可以出现呕吐现象，严重的话，还可能会引起颅内出血。可见靠冲冷水澡的方式迅速降温危险性大，是不可取的，尤其是平时没有洗冷水澡习惯的人，身体突然遇冷后经常会引发种种不适，建议大家切莫图一时爽快，留下疾病隐患。

让玩家在电视机前流汗

用游戏督促运动自然是针对咱们玩家而言的，养成运动的习惯是需要借助一定的外部条件，而许多重度玩家对游戏非常痴迷，费时费力的运动等方法根本不会提起他们的兴趣，所以对于这一类玩家来说，还是投其所好，用游戏来达到促进健康的目的更为有效。这在心理学中也是有一定科学依据的。人类精神的力量是非常强大的，在许多情况下，人类内在的作用将超过和抵消外部的力量。其实，说得简单一点就是，只有心甘情愿地去做一件事才有可能成功。当然，这也并不是说所有的玩家都没有毅力，只不过既然玩游戏的同时也可以运动的话，我们何乐而不为呢？



另外还有一点好处，那就是在这个炎热的夏季如果选择户外活动的话，不但要忍受高温酷暑，还要受到紫外线的侵袭。而室内游戏正好解决了这一问题，在同样达到运动目的的情况下，更能让大家多一份舒适，多一份健康。还有就是娱乐性，人人都知道运动的过程有时比较枯燥，但是用游戏来锻炼的话，这些问题就能够迎刃而解了。游戏突出的就是娱乐性，这种一边玩一边动的方式不但能够同其它方式一样达到健身的效果，而且游戏的魅力足以分散你对运动疲劳的注意力，对于轻松减肥也有理想的效果。



用手也可以打乒乓球？别管那么多了，让自己活动才是目的。

手舞足蹈游戏大盘点

什么是手舞足蹈游戏？顾名思义，就是需要我们亲自动手或者亲身参与。这类游戏一般需要借助一定的游戏周边设备。代表作有EyeToy系列、DDR、《欢乐桑巴2000》以及《太鼓达人》系列等。可惜Wii还没有发售，否则这个主机真的太适合拿来当“健身器材”了！

首先说EyeToy系列。这个系列的游戏算是PS2上比较有创意的作品了。玩家只要站在专用的摄影头前，便可以利用自己的肢体动作进行游戏！ 这些游戏在一经推出之后便立即引起了巨大的反响。玩家不再需要使用手柄，更没有什么复杂的操作,不但游戏轻松简单，而且有助于锻炼身体。不仅如此，EyeToy系列游戏更能够拉近玩家与家人的距离，因为谁都可以参与到游戏中来，所以我们大可与家人一同享受游戏的乐趣，一同享受健康的生活。

至于“历史悠久”的DDR系列，则是在不同的机种上都有大量的作品。它最早是大型街机游戏，90年代末移植到家用机后迅速风靡大江南北！很长一段时间里，这系列游戏都是许多热爱音乐的游戏玩家注目的焦点，可惜的是现在它的热度好像已经消退了。同属音乐类游戏的《欢乐桑巴2000》在健身方面也有一定的功效,只可惜这款游戏只在DC上推出过，现在是非常难找了。而《太鼓达人》系列的健身效果应该是非常有局限性的，只是手腕力量的锻炼，不过玩得兴起时，双手轮番挥舞也能见到不少减肥排汗的成效。

需要大家活动身体来玩的游戏还有不少，但普及程度都不高，或者大部分都是在街机厅里，我们也就不一一介绍了。就以上几个游戏来说，我们也是比较推荐EyeToy 和DDR系列，其他几个对于“运动”来说，实在是太小儿科了。

游戏运动的几个建议

1、增强运动效果。选择这种运动方式的玩家,如果想要效果更加显著的话,就必须彻底投入到游戏当中,加大自己的活动幅度,故意用最费劲的办法进行游戏。例如,EyeToy系列,尽量将原本简单的动作复杂化,这样不但能提高游戏的难度从而使之更富有挑战性,在健身效果方面也会达到事半功倍的效果。还有DDR这个游戏的花样也很多,最初在街机厅的时候就有人手舞足蹈,甚至用上了霹雳舞的动作,在地上支撑翻滚等。我们大多数玩家自然是很难做到了,不过这对我们来说也是一种启发。在玩这款游戏时，我们大可以将手臂也运动起来,哪怕只是简单的动作,因为我们追求的并不是美观而是实用。

2、注意防止疲劳。前面说增强运动效果,是为了不至于在游戏时完全达不到健身的目的。然而过度的疲劳也是有害的。特别是在夏天，大家最好量力而为。

3、不要妨碍别人休息。如今我们大都住在楼房里,因此左邻右舍之间非常容易相互影响。在此忠告那些准备用跳舞毯健身的朋友们,一定不要选择在别人休息的时候练,这是起码的道德问题。我们不能光为了自己而给别人带来不必要的麻烦。

4、注意主机的保养。活动太久人会疲劳，游戏机也是一样。尤其是夏天，温度高，主机不容易散热，特别容易造成主机使用寿命的减少。因此适当地让游戏机休息冷却，才能在今后更多地使用。

NO.04 挎上背包，出门旅游去！

漫长的一个学期终于过去了，每天过着枯燥两点一线或是三点一线的玩家朋友们不妨趁着难得的暑假出门旅游，开拓视野。

古人有云“行万里路，读万卷书”，古时候许多文人墨客同时也都是大旅行家，他们的足迹往往遍布祖国各地，从名山大川到塞外戈壁，从他们的诗词文章中就能感受得到大自然的壮观和美丽，令人无限神往。现代社会人们越来越注意生活质量，旅游不仅能给生活带来无穷的乐趣，同时也有利于身体的健康。人们生活在现代社会，特别是在大城市中，噪音、大气污染和人群的拥挤，给人们健康带来许多不良影响，而旅游不失为一种健康和增寿的好方法，到大自然怀抱中去，换一个新鲜空气，欣赏青山绿水，使大脑和神经得到休息。俗话说：“乐以忘忧”，游览大自然的愉快，可以驱散愁闷和抑郁，调节心情，祛除病痛。

有许多玩家都还是在读的学生，平常上学期间可以说是非常的辛苦，精神上和肉体上都承受着很大的压力，如今好不容易盼来了期待已久的暑假，在这么难得的日子里，除了整天窝家里玩游戏之外，其实出门走走，去自己向往已久的地方旅游一番绝对会是一件会让人铭记一辈子的事情。虽然我们常说金秋十月，秋高气爽，是最佳的旅游季节，但对学生们而言，十月份可就不像暑假这样有足够的时间了，而且十一黄金周出游的人太多，人山人海的，极大地影响了旅游原本应有的惬意。所以，尽管暑假期间天气炎热，但是年青人原本就是一个应该尽情挥洒汗水与激情的群体，正应该趁着我们的大好年华多出去走走，见识见识祖国的大好河山！



西藏、拉萨、蔚蓝的天空、巍峨的雪山……让人无限向往。

不可不去的地方—西藏

说到最想去旅游的地方，相信大家肯定都有着自己的想法，毕竟就算只是国内，也有太多让人向往的地方可去了。即便是评出什么所谓“中国人不可不去的XX大地方”也完全无法加以涵盖，不过小编认为西藏是无论如何都值得有条件的朋友去好好走一趟的。这是一个盛夏的季节，也是一个心情比天气还要燥热的季节，但那里有一片神奇的土地，传来抵挡不住的诱惑力……这里是世界的终极之地，这里是雪域佛国，这里有圣土淳民，这里有的是我们泪水的依恋。今年7月1日，青藏线铁路终于全线开通，火车票一时洛阳纸贵，其实，如果仅从旅游的角度来说，走铁路绝非去西藏旅游的首选。如果时间和金钱都比较宽裕的话，建议从四川租车走川藏线，途径



牧场物语里就是非常轻松的乡村生活情趣。

金沙江、澜沧江、怒江等激流澎湃的大河，在二郎山、贡嘎山等极险的山路上感受盘山公路的刺激；到达拉萨后可以在当地游玩一段时间，之后再走青藏线出藏，青藏线和川藏线又是完全不同的一番情景，这里平均海拔非常之高却相对平缓得多，少有川藏线那种高低落差极大的地形，被誉为“天湖”的纳木错、壮观的青海湖犹如镶嵌在高原之上的一面面美丽的镜子，唐古拉山山口呼呼作响的大风，奔跑的藏羚羊、野驴等等，绝对会让人终生难忘。去一次西藏，绝对是对灵魂的一次净化。

去西藏旅游小知识

最佳入藏时节：西藏大部分地区海拔较高，昼夜温差大。冬季和初春气候干寒，风沙大，空气含氧量较夏季明显降低，且许多地区和路段为冰雪覆盖。而且，7月份至8月份各种民间节日和文化活动相对集中，因此，5－9月份是西藏旅游的黄金时节。

不适宜到西藏旅行的人：心、肺、脑、肝、肾有明显的病变，以及严重贫血或高血压的病人，切勿盲目进入高原。你如果从未进过高原，那么建议你在进入高原之前，进行严格的体格检查。患有器质性疾病、严重贫血或重症高血压的游客对高原环境的适应能力较差，他们在进入高原的初期，发生急性高原病的危险性明显高于其他人；若在高原停留时间过长，也较其他人易患各种慢性高原病。

进入高原之前的准备：1、可向有高原生活经历的人咨询注意事项，做到心中有数，避免无谓紧张。2、进入高原之前，禁止烟酒，防止上呼吸道感染。避免过于劳累，要养精蓄锐充分休息好。适当服西洋参等，以增强机体的抗缺氧能力。如有呼吸道感染，应治愈后再进入高原。3、良好的心理素质是克服和战胜高原反应的灵丹妙药。大量事例证明，保持豁达乐观的情绪，树立坚强的自信心，能够减弱高原反应带的身体不适。反之，忧心忡忡、思虑过度，稍有不适便高原紧张的话，反而会加大脑组织的耗氧量，从而使身体不适加剧，使自愈时间延长。4、如果你从未进过高原，在进入高原之前，一定要进行严格的体格检查。严重贫血或高血压病人，切勿盲目进入高原。

进入高原途中注意事项：1、应尽可能预备氧气和防治急性高原病的药物，如硝苯吡啶（又名心痛定）、氨茶碱等，也需备有防治感冒的药物、抗菌素和维生素类药物等，以防万一。2、由于高原气候寒冷，昼夜温差大，要注意准备足够的御寒衣服，以防受凉感冒。3、在进入高原的途中若出现比较严重的高山反应症状，应立即处理，及时服用氨茶碱或舌下含服硝苯吡啶20毫克。严重时应吸氧。若出现严重的胸闷、剧烈咳嗽、呼吸困难、咳粉红色泡沫痰，或反应迟钝、神志淡漠、甚至昏迷，除作上述处理外，应尽快到附近医院进行抢救，或尽快转往海拔较低的地区，以便治疗恢复。4、由于乘车进入高原所需时间长，途中住宿条件差，体力消耗大，应该准备水或饮料以及可口易消化的食物，以便及时补充机体必需的水和热量。



足不出户的乡间生活

我们在这里提议大家在暑假期间多出去走走，旅游是一件非常有益于身心的活动，虽然在上文中强烈推荐大家有机会的话去西藏看看，不过毕竟还是有不小难度的，大家可以选择适合自己的地方去旅游，告别一直居住着的地方，放松身心，拓宽视野，增长见闻。考虑有的玩家未必有机会出去旅游，所以在这里我们为大家准备了几款可以用来感受不同生活趣味的游戏，即便是足不出户，也能体会到不一样的生活乐趣。

《牧场物语》在我国玩家之中颇受欢迎，尤其是掌机上的作品，更是吸引了许多的玩家。对我国许多玩家、特别是居住在城市中的玩家而言，游戏中独有的乡间生活可以说是别有一番情趣，轻松的日常生活、可以挥洒汗水却不会太过疲惫的劳动、可爱的小鸡小羊、丰收后的喜悦等等，尽管只是虚拟世界里的一场游戏，却能让玩家们体会到别样的情趣和心灵上的轻松，以之作为假期前往乡间旅游的替代是最合适不过的了。

同样还有一款风格比较类似的作品，那就是NDS上的《欢迎光临 动物之森》。本作甚至比《牧场物语》更加的随意，其最大的乐趣除了可以打点自己的“一亩三分地”之外，就是利用NDS的无线联网功能到其他玩家的“家里”去做客。也就是说，我们可以利用NDS前往全世界其他任何地方有上网条件的“动物之森”玩家的游戏世界里前往观光旅游，虽然不像真实世界这么丰富多彩，却也实在是一件非常让人开心的事情。

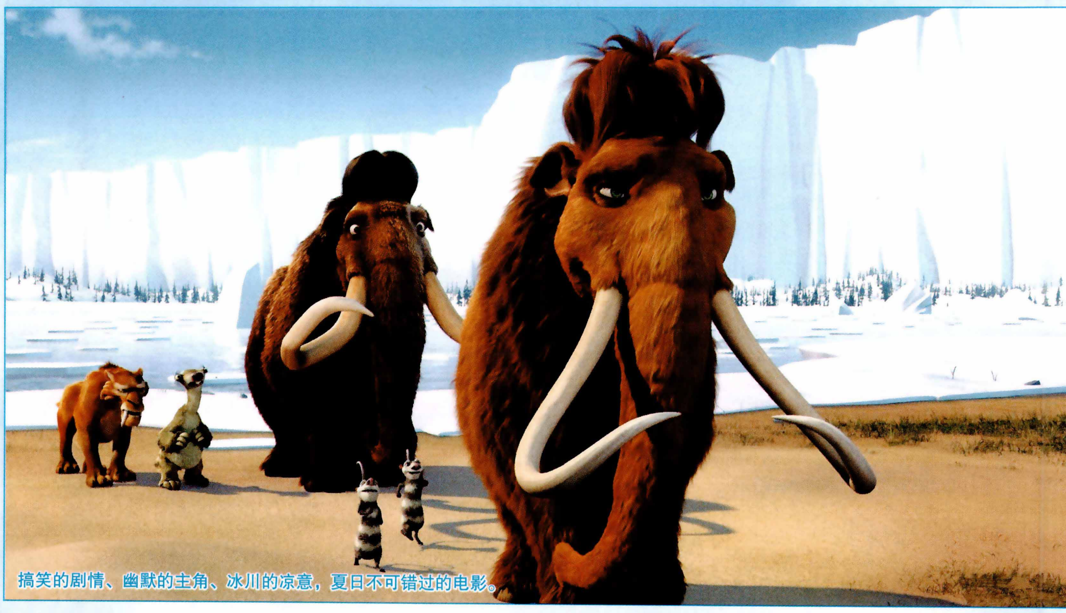


去过西藏的人都会感到经历过了一次灵魂上的洗礼。

NO.05 去电影院欣赏第八大艺术

作为新兴的艺术，总有人喜欢拿游戏和电影做类比，两者一者是已经成熟的艺术形式，一者是尚待完善的艺术形式，确实有着许多相通之处。

电影，这个兴起于上个世纪初期的行业，如今已经成为了人们公认的第八大艺术；游戏，这个兴起于上个世纪八十年代的行业，也开始逐渐被人们看成是第九大艺术。不过，虽然是这样说，但是作为一种形式而言，游戏与电影比起来还是太不成熟，还有太多需要完善的地方。不过，游戏这个行业毕竟经历的时间尚短，相信再经过一定时间，最终会真正成熟起来，并成为名副其实的“第九艺术”。其实，现在的许多游戏中也已经借鉴了大量电影中的手法，包括镜头的运用、故事情节的铺垫等等，其中最著名的自然非“合金装备”系列莫属了。另外，游戏和电影之间的关系也越来越密切，将电影改编成游戏早已经是家常便饭了，反之也有不少游戏改编成了电影而且效果还都不错。就像早在许久以前本刊就曾经说过的那样，喜欢游戏的人多半也喜欢动漫，同理，喜欢游戏的人相信也有许多是非常喜欢看电影的吧。每年暑假期间，都会有不少好莱坞大片竞相登场，今年夏天也是如此，大家不妨去影院看看这些大片有没有辜负我们的期待吧。


搞笑的剧情、幽默的主角、冰川的凉意，夏日不可错过的电影。

超人归来

今年暑期档真正意义上的第一部超级海外进口大片自然非《超人归来》莫属了，作为中断了将近20年的《超人》系列的新作，《超人归来》在这个夏天不得不面对来自同样拥有超能力的《X战警》的挑战。不过《超人归来》的手里捏着四张王牌，有希望在暑期档旗开得胜。从《超人》第一集开始，超人的性格特征就非常单一，只是一个拥有超能力的英雄而已，“超人在最危急的时候挺身而出、拯救全世界的套路”在四集系列电影之后开始让人厌烦，以至于这一系列在1987年的第四集之后销声匿迹了将近20年。这次《超人归来》抛弃了以往系列电影对人物性格的单一描述，把超人描绘成一个个性格复杂的英雄，甚至游荡在黑暗和光明的边缘。无论是蝙蝠侠、蜘蛛侠还是X战警，这几年拥有超能力的英雄都走上了这条道路，这已经成为这种类型电影的生存之道。不过对于向来以好好先生面目出现的超人来说，这种个性上的转折无疑会给观众不小的震撼。导致《超人》系列将近20年没有新作，除了审美疲劳之外，没有合适演员人选也是重要原因之一，甚至一度让这部《超人归来》差点流产。

已故“超人”克里斯托弗·里夫不仅是原系列四集影片的贯穿主演，甚至在全世界观众的心目中已经成为超人的化身。相比《007》系列的不停换人，《超人》系列的换人能否成功是要靠影迷来评判的。这次的《超人回归》“演员阵容”空前强大，制作组从第一集中抽取视频资料合成出了已故马龙·白兰度的形象。最为强悍的一点就是，这次还会推出IMAX3D版本，IMAX公司利用IMAX3DDMR技术把《超人归来》中的一些精彩段落转化为IMAX3D立体体验格式，效果可以说是绝赞。本期杂志制作期间，编辑部就有多名小编前往观看了3D版，效果绝赞！这里强烈推荐大家暑期中千万不能错过了这部大片！

X战警3

在上集中，由于军方科学家的离间，人类对变种人的愤恨与压制彻底越过了底线，X教授与其带领的身怀绝技的X特警们面对着和解的难题与反抗的抉择，而一心企图令变种人称霸世界的万磁王摆脱囚禁后变得更为强大而狡猾。三方都吸收了更庞大的新鲜力量，一场前所未有的人种之战剑拔弩张。与此同时，金刚狼和独眼龙还没能从痛失我爱中自拔，珍葛蕾却如凤凰涅磐般奇迹地回到战友中间。众人欣喜之外，却发觉她的性格变得狂乱分裂，甚至有倒戈相向的倾向，让X教授等对水坝一役后她死里逃生的经历不禁生疑。而在黑凤凰缺席的时间里，风暴女和金刚狼通力合作，日渐生情。沿着上集的线索，逐渐觉醒的金刚狼也破译了自己的基因密码。四人再聚首，感情的纠葛与身世的秘密和变种人的未来一样愈发扑朔迷离。人类已经按捺不住对自身势力受胁迫的恐惧，向变种人正式宣战。X教授虽坚持和平发展论，但在生死存亡之际，不得不与万磁王再次联手，为变种人的生存权利作最后一搏。而变种人内部关系也因为对仇恨的不同解读而势成水火，一位重要角色将因此牺牲。X战警如何自保并防止万磁王的野心在变种人中蔓延呢？


电影还没正式上映，NDS版的新作就已经先声夺人的发售了。

“X战警”最吸引人的地方就是里面的变种人们所拥有的各种超乎常人的体质和绝招，看这些超能力英雄们之间的战斗是非常痛快的事情。不过老实说这次的剧情方面略显平庸，整部电影虽然整体质量还行，但是缺乏让人印象特别深刻的地方，亮点不多。

加勒比海盗2

在夺回了自己心爱的“黑珍珠”号以及摆平了被诅咒的巴博萨船长之后，迷人的杰克船长并未就此过上风平浪静的逍遥日子，这次他又迎来了一个更为离奇的敌人——传说中的不死人大卫·琼斯！这个在大洋深处都令人人闻风丧胆的魔鬼，将驾驶他的“飞翔荷兰人”号乘风破浪而来，向杰克船长讨还一笔血债，如果杰克想不出奇招逃过此劫，恐怕将要面对生生世世被奴役和诅咒的命运！另外，已经与杰克分道扬镳且正忙着举办婚礼的小铁匠威尔·特纳和美女伊丽莎白，再次被卷入这场海上争夺当中，二人闻听杰克有难，还是毅然决定出手相助。随着双方激战的展开杰克一方陷入重重危机：荒蛮土地上凶残的土著人群，面目狰狞势不可挡的不死人琼斯，无不让几位好友濒临命运的危机，甚至是死亡的边缘。但令大家意想不到的是，威尔本以为已经去世多年的父亲--“拉靴带”比尔·特纳(斯特兰·斯卡斯加德)在关键时刻离奇现身……

《加勒比海盗2》7月7日起在全球40多个国家和地区先后上映，据迪斯尼公司的最新统计，该片在北美上映首日票房达到了5500万美元，创下了有史以来首映当天票房最佳纪录。前作是编辑部的莽莱同学极为推荐的片子，这次的续作自然也相当值得期待。

冰河世纪2

冰河时期快要结束了，解除了冰天雪地的寒冷，享受着温泉跟和煦的日光，消融的世界无疑将成新的天堂。满心欢喜的动物们纷纷享受起好时光，然而搞笑“三剑客”——剑齿虎迪耶戈、树獭希德和猛犸象曼尼却敏感地发现身边冰川的渐渐消融并不见得完全是好事。巨大的冰坝即将破裂，这将会让动物们的世外桃源化作汪洋大海！责任心十足的三剑客自然手忙脚乱，为了逃出生天，他们必须赶在灾难发生前尽快通知大小动物及时逃离山谷，躲过这场灭顶之灾！可偏偏执着的小松鼠斯科莱特又出现了，这个为了一颗松果不惜撼动冰川、引发雪崩、冒着被砸成肉酱的危险的家伙，又继续起它的追逐橡树果之旅，这个倒霉得老闯祸的家伙不知道又会引发什么样的“大战”！无论如何，咱们的英雄小组，加上史前最后一只雌猛犸象爱莉以及她的两个“兄弟”——负鼠克拉什和埃迪，又踏上了充满危险和笑声的拯救之路……《冰河世纪》的风格就是轻松搞笑，在本集中也仍然继承了这一风格，在炎热的盛夏去影院中感受一下冰川的冰凉气息，开怀一笑，实在是再惬意不过的了。

一边看电影，一边玩游戏

前面我们就说了，现在有许多电影都会改编成同名游戏，这些游戏虽然大部分可能都是素质比较一般、是靠电影的高人气来吸引玩家的，也有本身素质确实不错的。以这次介绍的今年暑假期间推荐大家欣赏的几部电影为例，肯定都是要推出游戏版本的，特别值得推荐的就是NDS版的《加勒比海盗2》。本作是一款动作要素很重的冒险游戏，采用的是全3D的制作方法，打斗手感和操作感制作得非常不错，玩起来容易上手且游戏流程明确，多个可供操作且性能各异的主角，再加上丰富的隐藏要素和有趣的小游戏，强烈推荐有NDS的朋友好好玩一玩。

NO.06 煮酒论英雄，听易中天评三国

三国是一个群雄倍出的浪漫时代，也是几乎所有中国人都耳熟能详的作品。听三国、玩三国，品三国……

《三国演义》，这本中国古典小说四大名著之一的著作，绝对是中国人最耳熟能详的一部作品，书中那些鲜活的人物早在许多人年幼之时就已经牢牢扎根于人们心里，那些传奇的人物、那些传奇的故事……相信男性玩家都会对此神往不已。自从有了游戏机以来，在这二十多年的时间里，各种厂商发售的三国类游戏可以说是数不胜数，不但有中国的厂商，也有许多外国特别是日本的厂商，足见三国的题材有多么受欢迎。尽管我们都知道，在《三国演义》里有许多情节其实都是作者夸张和虚构的，要想了解真正的三国历史还是得去读陈寿著的《三国志》，不过也许是中国人骨子里就有着这样一种浪漫的英雄主义情怀，所以真正为广大中国人所了解的三国故事，其实都是来源于《三国演义》。而且毕竟小说要比史书通俗易懂许多，传播性和影响力也就要大上太多了，提到"三国"、提到"水浒"，相信但凡是个中国人，不论男女老幼，都能眉飞色舞的讨论上半天，这，就是三国的魅力！

记得小时候编者家里曾经有一本三册装的《三国演义》，当时连续看了十多遍，把厚厚的几本书都快要翻烂了，后来与编辑部的同事们谈及此事，竟然发现大家都有着类似的经历，真是不得不让人感叹。后来看央视拍的《三国演义》，也是同样的经典，可以说是真正的百看不厌。三国如此受欢迎，自然也是许多史学家和文学家研究的热门题材，CCTV10有一个"百家讲坛"栏目，相信不少读者朋友都是知道的，今年在该栏目里推出了一个叫"易中天评三国"的板块，是由现任厦门大学人文学院教授易中天来讲述和评析《三国演义》中的人物和历史。这个节目可以说是非常之精彩，结合了大量史实分析的讲解，不但有着比较客观的分析和点评，也带有浓厚的评书色彩，因此播出后非常受欢迎，不少小编都是其忠实观众。游戏玩累了，不妨打开电视，身旁放着一壶茶，听着那些精彩绝伦的三国故事，实在是一件相当惬意而又享受的事情；听爽了、听得热血沸腾了、听得神往不已时，再玩三国的游戏，在虚拟的三国世界里会晤传说中的英雄们，展开一段只属于自己的"三国演义"……正所谓，一壶浊酒喜相逢，古今多少事，都付笑谈中。画龙点睛品三国，继往开来说三分。

无双三国，一骑当千！

说到这些年来最火爆、最受欢迎的三国题材类游戏，自然非光荣的"真三国无双"系列莫属了。"真35"系列中逼真的场景和华丽的画面给玩家带来了身临其境的感觉，袅袅的硝烟、苍茫的大地、蓄势待发的士兵都让玩家感觉仿佛回到了战火纷飞的三国时代。所以尽管"真35"系列中有着许多的虚构成份，但气氛的成功营造可以说是有效的弥补了这一点。"一骑当千"一直是系列最为强调的卖点所在，试想一下，在人山人海的战场之上，单枪匹马纵横驰骋如入无人之境，这种"虽千万人吾往矣"的豪情壮志不正是人们迷恋其的最大原因么？所以，尽管不少硬派玩家对"无双"这种纯粹追求喧哗的快餐式游戏不屑一顾，但是更多的玩家却被其魅力所吸引而投身其中，这里相信大家都注意到了一点，那就是尽管"无双"类型的游戏非常之多，但真正最红的还是要非"真35"莫属。



光荣的无双系列是这几年最热卖的三国题材游戏了。

另外，我们都知道"战国无双"系列和"真三国无双"系列都是光荣公司的同类型游戏，而且由于每代"战国无双"都是在同时期的"真35"作品推出之后，根据市场反应来对系统和游戏加以修改和优化，单就系统而言的确比后者有进步，不过，至少在我国，相信无论如何"战国无双"的人气都是比不上"真35"的。原因很简单，你就是让一个再熟悉日本战国史的中国玩家来评论，这号称"日本第一兵"的真田幸村也配和常山赵子龙相提并论？

运筹帷幄，决胜千里

尽管三国题材的游戏可谓是多如牛毛，然而比较让国人无奈的一点就是，在这些众多的三国题材的游戏之中，最出色的游戏却不是出自国人之手，中国人最熟悉的一段历史被日本的一家游戏厂商演绎得精彩无比，多数国产的游戏在其光辉之下只能相形见拙，这个游戏就是日本光荣的《三国志》系列。不得不说，光荣公司出品的"三国志"系列，无论从产品品质和数量上说，都是市场上同类游戏中的翘楚；尽管国产的同类游戏中也不乏精品，例如早期前导的《官渡》和近年目标公司的《傲世三国》等，但是总体来讲无论是质量上还是在玩家中的影响力都很难和光荣的《三国志》系列相比。

虽然和"真35"系列一样，《三国志》系列也同样出自光荣之手，不过两者的风格可谓大相径庭，"真35"是纯粹追求"一骑当千"爽快感的动作游戏，《三国志》则更多的需要玩家如卧龙诸葛亮一般运筹帷幄之中、决胜千里之外，这是一款策略模拟游戏。内政和战争是《三国志》最大的两个部分，丰厚的经济基础和稳定的国家治理是保障自己安全的首要条件，而要想守土开疆、一统天下则是要看玩家们的战略指挥手段了。从1985年系列第一代发售至今，《三国志》系列已经走过了21个年头，可以说，经过了这么久的不断完善和进化，如今的《三国志》已经是一款相当成熟的游戏了，因此当仁不让的成为了爱好此类作品玩家们的首选。

中原之霸者&霸王的大陆

提到三国题材的游戏，总是无法忽略掉NAMCO当年在FC上推出的两代作品：《中原之霸者》和《霸王的大陆》。虽然已经是十多年前的老游戏了，不过游戏本身实在是太过经典，即便是现在拿出来玩也仍旧是让人欲罢不能。今年上半年NAMCO特意在PSP上发售了画面大幅改良版的《中原之霸者》，系统方面也有了不小的变化，虽然说仍然是一款质量上乘的策略游戏，不过总感觉好像少了一点FC版的神髓。喜欢怀旧的玩家不妨趁这个暑假将这两款FC上的经典作品拿出来重温旧梦一番，毕竟，玩三国本身就是一种怀旧情结。

NO.07 好友聚会，独乐乐众乐乐？

漫长的暑假，既是我们放松半年疲惫身心的时期，也是好友们可以尽情聚会畅"游"的大好机会。一堆玩友聚集在一起怎么娱乐？当然是玩游戏啦！

中国人特别爱热闹，虽然暑期里免不了天天都有大太阳高悬在空中，躲在屋里吹着电扇或是空调玩游戏是一个不错的选择，不过约上三五好友一起聚聚，大家同乐岂不是更好？好友聚会，可以玩的东西多了去了，吃饭喝酒、聊天扯皮等等，不过对我们这些玩家而言，如果聚会的时候能够一起玩玩游戏，相互之间切磋切磋是最开心不过的了。既然是聚会同乐用的游戏，当然得选一些适合这种气氛的作品，首先就是可以多人参予、其次轮番上阵的频率不能太慢；比如你拿一个FF或是DQ这样的RPG到聚会上自己玩？又很明显就不合适吧。下面我们推荐一些适合大家聚会时同乐的游戏。

友谊第一、比赛第二

毫无疑问，格斗游戏是最适合聚会切磋时候来玩的了。由于格斗游戏一盘也就是3、5局，轮换起来也是快得很，再加上喜欢格斗游戏的玩家们往往都是性格开朗、热情直爽的人，"以武会友"本来就是家常便饭的事。在聚会时大家玩玩格斗游戏，即是同乐，也能在比赛中吸取对方的经验，相互交流，的确是首选项目。至于具体选择什么游戏，则因大家的喜好而定了，通常2D的有"街霸"、"格斗之王"，3D的有"VF"和"铁拳"等等，由于可供选择的格斗游戏实在太多，所以这里只列出比较常见的几种了。毕竟这些作品都是各自领域里顶尖的游戏，在玩家之中可以说有着相当深厚的"群众基础"，相信是个玩家就多少还是有两把刷子的。说到这里不妨小小透露一个秘密，编辑部里"御用"的格斗比赛项目是"街霸33"，基本上编辑们相互之间的切磋有很大一部分的比例就是花在这个游戏上了，而且参予人数极广，甚至连兄弟部门《掌机迷》的同事和个别美编都会忍不住过来凑热闹……当然，"VF"和"铁拳"也有不少编辑是死忠，特别是最近PSP上的"铁拳DR"刚刚发售不久，就已经有数人整天拿着PSP在狂热的对战了。



各种各样的格斗游戏大赛每年都会举办许多次。

在游戏里开PARTY

其实任天堂是真正"全民游戏"口号的推广者，其制作的游戏往往都是全年龄向的作品，而且有不少游戏本身就极其适合多人同乐。《马里奥聚会》系列如今已经发售了7款作品，这个系列的游戏可以说是非常的轻松，作为任天堂的一个有名的系列作，4代之前是在N64上，相信玩过的人应该不多吧，其中就有很多好点子都被其它厂商借鉴。主要玩法就是走棋盘，玩迷你游戏赚钱买"星"，所谓的星就是胜利者必须收集的了，由于都是一些非常简单而有趣的迷你游戏，所以玩起来可以说是相当轻松。更加重要的是，单人玩并不是该系列最大的乐趣所在，要想更加有趣就得和朋友们在聚会时一起玩，效果是绝对的好。另外一款GC上的《瓦里奥制造》也相当适合聚会时多人同乐，我们都知道"瓦里奥制造"是起源于掌机上的恶搞游戏，由大量的迷你游戏所构成；在NGC版中，最多支持4人同乐，对战时，屏幕划分成4个相同大小的区域，每名玩家对应其中一块，每次迷你游戏开始的时候，最后完成的玩家会被惩罚，相当考验玩家的瞬时反应能力，再加上游戏本身就是一款相当恶搞的游戏，绝对会让大家玩得开怀不已！

NO.08 民以食为天,中国人永恒的话题

食者，人之本也。无论什么时候，吃饭都是大家喜欢关注的话题。在这个炎热的夏天显得格外重要。



除了火锅之外，烧烤也是夏天常见的美食，人见人爱。

唉，没有办法，这个夏天能做的好事基本上被小沛和北斗说过了，猴子想了半天，也想不出特别有建设性的话题来。突然猴子想到北斗说过的一句名言：吃，是一种美德。毕竟人活在世不是喝西北风长大的，所以猴子觉得和大家讨论讨论吃的东西，是很有必要的。尤其是在这个热得让人没食欲的夏天。

为什么人们在夏天吃不下饭呢？这个原因说起来其实并不复杂。有专家指出，气温每增高10℃，身体平均就会减少70卡的需要量，因为夏天的温度很高，（北斗：废话！）身体所需热量降低，使人不觉得饥饿。此外大家在炎热的夏天或多或少地存在着脱水现象。即使你在空调房里感受不到水分蒸发，但是你的肠胃组织已经开始轻微脱水，从而影响食欲。还有就是夏天容易口渴，有些人习惯猛灌含糖饮料，偏偏“糖”又是天然的食欲抑制剂，糖分可以很快被血液吸收、会让人一下子觉得饱了，因此就吃不下，从而形成恶性循环，甚至导致营养搭配失调。

麻辣的夏日火锅大餐

大家还没想好吃什么吗？那就试试开胃又健康的毛肚火锅吧！麻辣毛肚火锅发源于重庆。大约是在清道光年间，重庆的筵席上开始有了毛肚火锅。传统的毛肚火锅以牛的毛肚为主。在毛肚火锅的基础上，发展到清汤火锅、鸳鸯火锅、啤酒鸭火锅、狗肉火锅、肥牛火锅、辣子鸡火锅等等，品种不下百余种。而且已经遍布全国各地，在哪里几乎都能吃到。



红色的重庆风味的火锅让人看了之后就充满食欲。

什么？你说这种火锅太辣，你受不了？这可是个问题……其实聪明的食客早就想出解决的方法了。鸳鸯锅可以将麻辣的红油和清汤分开，只要你别在锅里乱搅，两种味道不会串到一起的。在吃这种火锅的时候必然要喝冰凉的啤酒或可乐等碳酸饮料，在二氧化碳的带动下，积攒在身体里的燥热随着吃火锅时冒出的滚滚汗水排出体外。出过一身大汗之后，回家洗个热水澡，擦拭之后躺在竹席上，登时会感到无比清爽。

麻辣火锅天下驰名，在日本，火锅被称作“锅料理”，经营“重庆锅料理”的饭店也不在少数。经营火锅的店家将重庆火锅称为“美容、消暑、治疗关节炎的健康料理”。平时吃腻了鱼片和味噌拉面的日本人也经常换换口味，到这些店里吃点涮毛肚或者麻辣烫之类的东西。许多人在大喊“辛い”的同时大流眼泪，但是却忍不住要继续吃下去。由此可见川味料理的魅力。

麻辣的四川料理影响到日本的饮食，日本人在自己做盖饭的时候也喜欢将麻婆豆腐作为浇头，并且美其名曰“マーポードン”。我们在玩《太鼓之达人四代目》的时候，可以在Mini游戏里看到它的身影。

离不开“吃”的游戏

说到吃饭和游戏的关系，那话可就长了。大概在FC的时代，我们就可以看到一位厨师模样的胖胖的家伙来往于面包、黄瓜、生菜和火腿肉之间，将捣乱的家伙夹在它们里面，做成美味的汉堡。（夹有细菌的汉堡还能吃吗？）而在各种街机和家用机的清版过关游戏里，主角们需要通过摄取各种食物来补充自己的体力。我们可以看到关羽张飞寇迪哈格市长惩戒者Captain还有Mustafa他们在把来犯之敌轰至渣的同时，还要在犄角旮旯里搜寻各种吃的，从饼干到热狗，从烧鸡到整坨的烤牛肉，抄起来就吃，从来不管这些东西有没有变质，会不会造成不良反应。（根据专家分析，在气温为30-35摄氏度的时候，食物放在野外5小时以上就会滋生大量细菌，食用之后将造成头晕、腹泻、肠道发炎等不适症状。）不过这种与现实不符合的设定显然不影响游戏，否则你在被敌人打红了血的时候面前突然出现一堆吃的，你说你是吃还是不吃呢！

到了RPG兴盛的90年代末，各种“料理”系统开始出现在形形色色的角色扮演游戏中。玩家需要通过学习各种配方，调和各种原料，做出可口的食物。在有的游戏设定里，特定的角色吃下特定的食物之后，会恢复全部的HP和MP（如星海传说2），这就要求大家一定要在平时不断使自己的厨艺精进，这对于冒险的展开将起到极大的作用。这样的料理系统影响到现在，从《传说》系列到《怪物猎人》，无不影响到游戏的进程。

PS2时代是动作游戏复兴的时代，3D清版过关游戏的笔头之作《无双》系列依旧延续了以前2D清版游戏的食物系统，只要吃下游戏中出现的食物就可以恢复一定的体力，而且食物只能现打现吃，不能携带。这时就出现了和以前一样的怪异场面：比方说，你被敌人打得山穷水尽，体力只剩那么一丝儿的余地，在周围没有援兵的情况下只好采用“绕圈儿攒无双”的赖皮战术来拖延敌人，然则这时候面前出现了一个杂兵头目，干掉他之后出现了体力和无双全回复的道具，吃掉之后立刻变得生龙活虎，一个逆转攻击把敌将收拾掉。估计被你砍死的家伙会郁闷得到死也闭不上眼吧……

除了作为回复道具出现的食物之外，近年来也有不少专门以料理制作为主题的游戏出现。2004年PS2的《吉野家》、2006年NDS的《Cooking妈妈》都是这样的例子，玩家通过游戏，可以了解这些料理的制作过程，体会到做饭的乐趣和辛劳。不过依猴子之见，如果大家真有这个玩游戏的工夫，还不如自己花点小钱从菜市场买点原材料，真在自家厨房里试着做点什么。哪怕做得没有别人的手艺好，也可以为自己积累经验。要知道，美食专家都是在锅碗瓢盆之间锤炼出来的。哪怕是堂堂男子汉，上得厅堂下得厨房才是真正的高手，只要别把油锅引燃或者搞出煤气爆炸事故就行。

NO.09 居安思危，有备无患

刚才说了那么多吃的东西，现在则要提醒大家注意在享受之余注意饮食的卫生。毕竟夏季是消化道传染疾病流行的季节，如果大家不想出了饭店就进医院的话，就要在平时注意一些。

刚才猴子说了那么多吃，但是在大家动手开吃之前，猴子还是要提醒各位，夏天是消化道疾病高发的时期，病从口入的道理虽然大家都明白，但是真到了吃的时候往往就不注意了。倘若因此不慎搞坏了肚子，那可是得不偿失的事情。夏天大家在吃饭的时候，一定要严防两个随时威胁人们健康的敌人：肠道疾病和肝炎。

小心肠道传染病侵入

人们经常说：吃不好就会闹肚子，又有俗话说好汉禁不住三泡稀，如果真得了腹泻那可不是儿戏。夏季腹泻大多是由肠道感染和食物中毒引起的，它是一组以腹泻为主要症状的急性肠道传染病。引起夏季腹泻的原因是多种多样的。夏季天气炎热，雨水较多，为肠道致病菌的生长繁殖提供了适宜的自然条件。虽然人体本身对外界病原体具有一定的防御能力，像口腔有一定数量的溶菌酶，胃液含有大量的胃酸等均可杀灭随食物进入消化道的致病菌，但肠道致病菌能采用“菌海战术”或“乘虚而入”引起肠道感染。人们夏季出汗较多，大量饮水稀释了胃液也降低了局部抵抗力，为致病菌的侵入创造了条件；而且夏季炎热，人们往往休息、饮食不好，导致机体抵抗力下降，也易患腹泻病。各种瓜果、凉拌荤素菜或冰镇饮品的制作过程稍有不慎，也极易造成污染，导致人们食用后感染机会增多。冷凉食品进食过多、过快或腹部受凉也容易造成胃肠道的应激反应造成腹泻。还有就是夏季苍蝇和蟑螂滋生，会携带致病菌传播疾病。

在《合金装备3》里，Snake猎取的野生动物肉一旦过了一定时间就会腐坏（即使存在记忆卡里也是如此），吃了的话不但不能补充体力，还会造成反效果。大家对付The Fear的时候，利用变质的食物耗尽他的体力，这种事半功倍的事情估计大家都做过吧？那段时间猴子的空闲不是很多，经常一放两三天不玩，结果在打开机器之后就发现所有的新鲜食品都招了苍蝇，吃是吃不得了，还是看看哪里有狗，扔过去看看它们吃不吃吧……



导致肠炎的细菌在显微镜下原形毕露，面目狰狞。

警惕病毒性传染疾病

肝炎(Hepatitis)通常是指一种由滤过性病毒(virus)引起传染病，这种病是由于身体遭受到一种滤过性病毒入侵而引起的全身性的感染症，其中以肝脏遭受到的伤害为最严重。一般来说，肝炎可分急性肝炎(Acute Hepatitis)及慢性肝炎(Chronic Hepatitis)，普通一般医生及大众说某人患上肝炎是指急性肝炎。乙型、丙型、丁型及其它血清性的一部份病患者，于急性期过后，并没有彻底痊愈而持续有肝炎的病征及病状或肝功能没有

回复正常，续渐变成慢性肝炎，会有变成肝硬化的危险。急性滤过性病毒肝炎可分为甲、乙、丙、丁、戊、己及其它未经辨认等多种类型，分别为各独特的过滤性病毒所引致。病毒性疾病的最好预防方法是注射疫苗。肝炎疫苗按照不同的种类也有区别，注射的周期和剂量也不相同。

说到病毒性疾病，许多玩家禁不住联想到惊悚游戏《生化危机》系列。由于没有及时部署防疫措施，整座城市在几个小时的时间内毁于一旦，虽然这样的事情没有在现实世界中发生，但是玩游戏的人无不感受到致命病毒传播的速度之快，破坏力之大，以及后果之严重。除此之外，《死亡之屋》、《僵尸围城》等惊险作品也给大家留下了深刻的印象。所以平时在吃饭喝水的时候一定要注意，病从口入，祸从口出！（小沛：这后半句也太牵强了吧？）

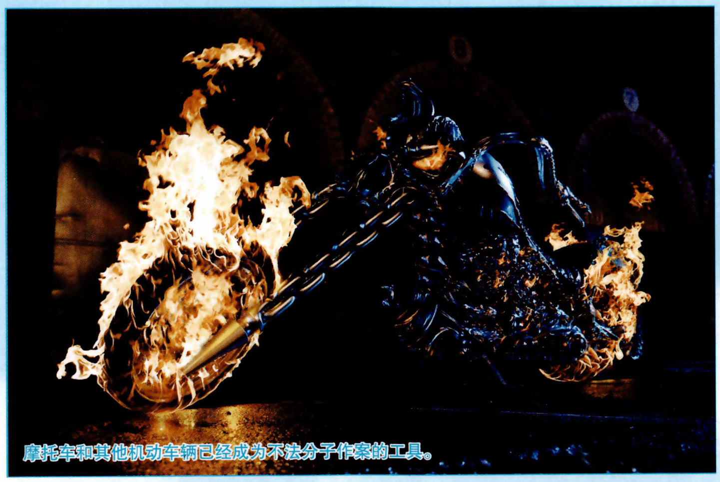
北斗一直提倡健康暑假，猴子在这里与他的想法不谋而合。只是出门旅行的时候，健康问题也是很重要的。俗话说人在江湖飘，哪能不挨刀，即使现在没有挨刀的危险，磕磕碰碰也是难免的。如果大家平时因为挑食或其他什么原因搞得骨质疏松的话，也许摔一跤就会喀嚓一下折了也说不定。（北斗：有你这样咒别人的么！）所以对于跌打损伤的治疗，大家也应该了解相关的知识才好。

在《合金装备3》里，玩家们从Snake的惨痛教训中学会了各种损伤的治疗方法。对于一般情况的骨折，在照过X光确定损伤部位之后，不同的部位需要用不同的器械和材料来固定，如果需要静养，使断骨慢慢愈合。但是治疗骨折的第一原则还是"恢复与固定"。首先要确保断裂的骨骼能够按照原来的样子复合在一起，然后才能固定。假如骨茬接得不对，长好之后就会造成畸形。有的时候为了保证骨骼固定的稳定性，甚至要用钉子将骨头接起来。在接好之后，不能随便移动，有的时候视不同的受伤情况，伤者甚至要坐着睡觉。

而外伤出血则是比较常见的了。平时因为不慎造成的伤口一般都很小，在清洗消毒之后用创可贴将伤口扎好即可。如果遇到比较大的出血，就必须去医院治疗了。和Snake的治疗法一样，对于开放性外伤，必须将伤口消毒之后用线进行缝合。等过了一定时间之后，再把线拆掉就可以了。相信很多朋友都有缝针和拆线的经历，猴子自然也不例外，那次受伤导致猴子左手小指几乎露出了骨头，但是因为猴子的再生能力比较强，在伤口缝合一周之后就拆线了。还可以吧？

NO.10 警钟常响，身外无贼

最后向大家提醒的就是安全问题。在大家享受生活乐趣的时候，也要注意自己和周围朋友们的生活环境。只有在一个安全稳定的环境中，大家才能自在地生活。从自己做起，提高防范意识是关键。


摩托车和其他机动车辆已经成为不法分子作案的工具。

冷天防火，热天防贼。大家生活在复杂的环境中，必须培养自我保护的意识。无论是居家还是出游，大家心头还是需要有所提防，这样才可以保护自己和他人的安全。

最近一段时间以来，一些地区入户盗窃的情况比较严重。尤其在夏天，居住在居民楼中的人开着窗户睡觉，更容易给犯罪分子制造机会。窗台、阳台等地方都有可能成为盗窃分子的落脚点，所以我们的防护工作必须从这些地方开始做起。家里有条件的人，可以养些多刺的仙人掌类植物。这些植物耐干旱，不需要太多次浇水也能成活，而且对于来犯者的杀伤力是巨大的。因为在夏天，犯罪分子为了行动方便往往穿得较少，身上暴露的部分也比较多。一旦踩到这种有轻微毒性的仙人掌，这些家伙就像中了FF里仙人掌的攻击一样，丧失很多战斗能力。

在大城市自己租房居住的人，往往要面临比较复杂的治安环境。在迫不得已的情况下，准备一点防身的器材也是有必要的。但是最好不要携带或私藏管制刀具，因为搏斗的双方往往是不顾后果乱来一气的，用这些东西搏斗的话往往会造成很严重的后果，大家不想防卫过当的话，还是准备棍棒之类有一定长度，而且能够在屋里施展的东西吧。总之要有警惕性，有充分的心理准备，养成机智勇敢的品质以应不测。一般做贼的家伙都比较心虚，有时候一声呵斥、一阵警报就可以把这些人吓跑。就算真碰上比较胆大的家伙，也不要恐惧。首先要向能够求救的地方求助（有手机的人千万不要忘记报警），然后在救援到来之前想办法和入侵者对峙，尽量不让他们接近自己的房间。如果大家觉得有必要自己保护自己的话，那就平时注意多加锻炼，另外再在屋子里准备几包石灰粉或者辣椒面之类的东西吧……假如使用得当的话，可以让这些家伙瞬间失去威胁。



生活是美好的，但是意外的危险是可能存在的。

虽然大家生活的环境比Vice City要好很多，但是时常有防备的心理也是很重要的。根据最近的案例显示，行窃人员已经将PSP、NDS等高档掌上游戏机作为和MP3、手机、笔记本电脑一样的盗窃目标，所以大家平时出门还是要多点戒心，不要把游戏机放在容易被摸走的地方。上街背挎包的时候，要注意拉链头在自己的前方，尽量不要让拉链头的地方对着人。平时注意不要去人太多和人太少的地方，也不要有热闹就看。当你的注意力被其他东西吸引的时候，正是扒窃分子盯上你这个目标的时候。如果因为一点事情就忽略了自己的安全，那么很可能连东西是怎么丢的都不知道。

在一些地方，不法分子利用摩托车等作案工具进行飞车抢夺的行为。这种犯罪发生得很突然，而且后果往往不可预料。因此只能在平时注意预防工作。首先要注意遵守交通规则，不要走在机动车道上，在人行道上行走的时候，不要把手袋放在右侧（机动车道一侧）。自身携带的财物不要外露，不要一边走一边旁若无人地打手机。手机最好装进口袋里而不要挂在腰间或脖子上。对那些没有牌照或使用外地牌照的摩托车，或者在银行、大型商场门口停车未熄火的摩托车，以及长时间在自己身旁低速慢驶，且有两名男性成年人同乘一辆摩托车的，一定要提高警惕。

出门旅游的时候，安全问题显得更加重要。在乘坐交通工具的时候，许多人对自己的行李并不是很在意。实际上，不法之徒经常把目光盯在人们携带的行李上。尤其是现在经常出门携带笔记本电脑的人，更要严防物品失窃。一台笔记本电脑的重量和一包A4复印纸重量很接近，有的时候扒窃者假装检查行李，然后将他人的笔记本电脑偷走，在原来的地方放一包复印纸。所以放取行李时一定要放在自己看得到的地方（在自己稍前，抬头可以看到为好），时刻注意监视，不要中了掉包之计。如果是短途旅行，物品没有放在安全的行李箱中，那就不要睡觉。

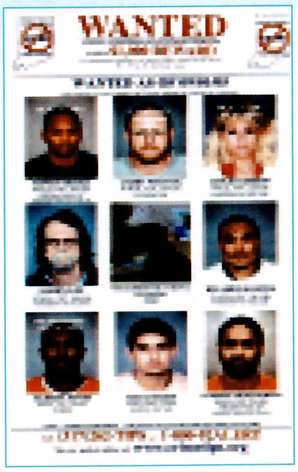
在旅行的中途，许多热心的旅客通过攀谈，会成为意外的朋友。但是，对于一些有意向你接近的人，绝对不能盲目轻信。为了安全起见。对同行的陌生人不要过于亲近，旅途中不要有问必答，不要自我吹嘘，更不要让陌生人知道你带有巨款或贵重首饰（假如你有带的话），以免他人产生歹意。在一个人旅行的时候，不要轻易接受同行陌生人请吃的东西，拒绝的方式可以讲究，不要太生硬，但态度一定要坚决。不能相信陌生人有"特效药"能够治疗你突然发生的疾病。到了旅行的目的地之后，先买一张地图，然后熟悉一下当地的大致情况。对于不熟悉的人要有防备之心，尤其不要贪图便宜接受引诱，以免被劫遇害。

和治安问题相关的游戏

说到和防范犯罪有关的游戏，说实话，这些年来出的还真是不多。（犯罪游戏倒有不少……）不知为什么，笔者突然想起了《影牢》这个游戏。该系列一直以设陷阱害人闻名，游戏者可以在电视屏幕里轻松做到取人性命于无声无息之间。如果这招拿来对付溜门撬锁的宵小之徒，那是再合适不过的了。当然了，现实的环境里是没有那么多设备和条件让你把屋子布置成刻命馆的。但是毕竟可以借鉴一些游戏里可取的地方，如什么地方容易被敌人（？）摸进来，这些侵入者习惯使用什么手段，走什么路线等等。然后就可以对这些比较危险的地方加以防范，如关紧窗门，设置个警报器啊什么的。

留给大家安全的建议

其实说了这么多，猴子只是希望大家平时对自己的安全多加重视。一个人只有学会自我保护，才能适应各种严酷的环境，从而成为克服困难的高手。实际上，这个夏天有许多事情等着我们去做，只要我们能够发挥自己的智慧，就可以突破艰难险阻，在享受生活的过程中学到很多东西。



←警方在抓捕犯罪嫌疑人方面不遗余力，但是有的时候也需要一定的时间，大家平时还是多注意自己的安全比较好。



纵横海拉尔大地历经二十载 绿衣英雄林克创造辉煌传说

1986年是一个不平凡的年份，在这一年的2月21日，任天堂发售了红白机的磁碟操作系统（Famicon Disk System），而与之搭配的第一款软件就是《赛尔达传说》，一部日后与《勇者斗恶龙》齐名的角色扮演游戏。游戏的主角是一名穿着绿色外衣的少年，在大地上展开奇妙的冒险之旅。虽然这是一个看上去很平常的故事，但是它对于后来游戏的发展和进化有着不可磨灭的意义。自赛尔达传说之后，“动作RPG”成为一种新兴的游戏类型，在玩家群中生下了根。而《赛尔达传说》本身也成为最受欢迎的游戏系列之一。

平心而论，动作RPG出现得比DQ类的正统RPG要早。早期的《多鲁亚加之塔》已经算是含有RPG要素的游戏，而《赛尔达传说》正是延续了这样的风格。主角林克在使用剑和盾的基础上，又拥有各种不同功能的道具，在冒险的时候可以破解各种机关，或者在战斗中对付一些不好对付的敌人。林克除了在海拉尔的平原冒险之外，还要深入不同的洞穴迷宫，从中间找到众神的三角力量，以封印邪恶的魔王。游戏的迷宫并不算很复杂，但是洞与洞的连接和排列也容易让人眼花。这种洞窟的设计最初来源于游戏的创始人和最初开发者宫本茂先生的个人经历。宫本茂出身于京都一个农村家庭，小的时候经常在水田和山沟之间玩耍。在他童年中的某一天，他意外地发现了一个地洞，并且壮着胆子钻了进去。最后他在隧道的尽头发现了另外一个很宽阔的山洞，那次经历使他始终难以忘怀，后来在制作游戏的时候，他从那件事中找到了灵感并且成功地制作出《赛尔达传说》这个游戏。我们在游戏里仍然可以看到宫本茂心中最深刻童年的烙印：林克进入洞窟的时候手里拿着油灯，而他在小时候也是这么做的。不过从另外一个角度来看，林克是左手持剑，不知道宫本先生是不是左撇子呢（笑）？

《赛尔达传说》是一个简单的游戏，整个游戏只有9个迷宫，大地图上只有100多个游戏画面。和后来的DQ和FF比起来，算不上是很广阔的游戏世界。但是玩家们在一个人的冒险中找到的乐趣，又远不止这么简单。游戏里的许多机关和谜题都是考察玩家的动脑能力的，如果一味向前闯的话就会卡在游戏的某个环节中。而游戏的战斗又与指令RPG不同，你不能坐在那里和敌人玩你拍一、我拍一的游戏，而是要发挥动手能力，随时躲开敌人的攻击，保护自己。玩家们能够在一个游戏里获得“动作”与“RPG”两种乐趣，这就是赛尔达能够吸引这么多fans的魅力所在。

在1986年之后的20年里，《赛尔达传说》作为任天堂的招牌名作，在游戏界一直占据着重要的地位。绿帽子英雄和海拉尔世界的传奇故事也逐渐被越来越多的人熟悉。从80年代开始，《赛尔达传说》就远涉重洋，在北美大陆生根发芽。根据海拉尔传奇制作的《赛尔达传说》动画片也和《N队长与马里奥》这样的任天堂商业动画一起在美国播出。到了SNES在美国流行的时代，林克已经成为不可或缺的任天堂形象了。“回转剑、飞镖和三角力量”成为小学生们都知道的游戏标记。在任天堂帝国最兴盛的时期，《赛尔达传说》虽然产量不高，却是最受欢迎的作品之一。

到了32位主机的时代，虽然任天堂的N64机能比其他游戏机要高，但是因为在硬件设计方面存在严重缺陷，在日本的销量始终不好。这时候《赛尔达传说》成了拯救这台主机的功臣。任天堂也确实很为这台主机下血本，连续在N64上开发了两部赛尔达游戏都获得了巨大的成功。而任天堂的欧美市场除了有大量的体育游戏支撑之外，赛尔达也成了赚取海外利润的巨大支柱。这一影响的惯性一直延续到了NGC版《风之韵》的时代。

赛尔达传说二十年

海拉尔创世纪

20年来，《赛尔达传说》和任天堂一起经历了风雨历程，见证着一个时代的兴盛和衰落。与此同时，它本身也随着游戏的发展而在不停变化。到今年公布的《黎明公主》和《幻影沙漏》在操作和画面上已经和往常有很大不同了。但是，只要还有喜爱这个系列的玩家存在，《赛尔达传说》就将永远被人们传诵下去。





经历了20年的发展，今天的赛尔达传说已经发展到了新的境界，但是魅力依旧。



赛尔达历代作品年表

●1986.02.21 《赛尔达传说》在FC磁碟机上发售，容量1M。作为赛尔达系列以及任天堂磁碟系统游戏的第一作,本作无论在画面、操作还是素质上都受到玩家的好评。日本销量169万套，海外482万套，合计651万套。

●1987.01.14 《林克的冒险》在FC磁碟机上发售。容量1M。本作继承了《赛尔达传说》的剧情，将游戏画面改为以横版卷轴动作为主。林克要在冒险中收集黄金三角的力量。日本销量161万套，海外277万套，合计438万套。

●1991.11.21 《赛尔达传说 众神的三角力量》在SFC上发售，容量8M。本作以超级任天堂机能为后盾，对动作要素进行了大幅度强化，本作成为以后历代2D赛尔达制作的典范。日本销量115万套，海外346万套，合计461万套。

●1993.06.06 《赛尔达传说 梦见岛》在GB上发售，容量4M。本作讲述的是林克在航海中遇难而漂流到一个神秘的岛屿之后发生的故事，和系列剧情有联系，属于外传性质的作品。日本销量81万套，海外302万套，合计383万套。

●1994.2.19 最初的《赛尔达传说1》以FC卡带的形式发售。在FC主机软件销售进入末期的1994年，任天堂为了纪念这部不朽的作品而制作了卡带版，这是任天堂在FC上制作的最后一部游戏。

●1998.11.21 《赛尔达传说 时之笛》在N64上发售，容量128M。在经过多次延期之后,赛尔达系列终于进入了立体时代。本作是完全3D的操作，体现了任天堂的次世代游戏制作水平。日本销量145万套，海外615万套，合计：760万套。

●1998.12.12 《赛尔达传说 梦见岛DX》在GBC上发售，容量8M。本作基本上和5年前的《梦见岛》相同，但是画面得到大幅度提升，使玩过的人叹为观止,带动了GBC早期的销量。日本销量100万套，海外122万套，合计222万套。

●2000.04.27 《赛尔达传说 姆吉拉的假面》在N64上发售，容量128M。本作在继承了前一代风格的同时进一步发挥了N64的机能，和《大金刚64一样》对应N64专用显存扩张卡。日本销量61万套,海外275万套，合计336万套。

●2001.02.27 《赛尔达传说 不可思议的果实 大地之章/时空之章》同时在GBC上发售,容量均为16M。这两部作品和此后的掌机版赛尔达游戏都由CAPCOM开发。两作之间有联动密码。日本销量70万套，海外326万套，合计396万套。

●2002.12.13 《赛尔达传说 风之韵》在GC上发售，使用一张8cm DVD。人物造型和背景采用了卡通渲染技术，林克的形象变得更加年轻，充满活力。是系列目前综合素质最高的一作。合计销量307万套。

●2003.03.14 《赛尔达传说 众神的三角力量&四神剑》在GBA上发售,容量64M。除了复刻了SFC版的原作之外，追加的多人合作模式“四神剑”使不少人痴迷于联机对战中。合计销量189万套。

●2004.03.18 《赛尔达传说 四神剑plus》在GC上发售，使用一张8cm DVD。本作将GBA版《四神剑》的要素加以强化,玩家们需要用GBA和联机线才能实现多人合作和竞争作战。

●2004.02.14 《FC Mini 赛尔达传说》在GBA上发售。新老玩家在GBA上可以玩到当年感动了一代人的《赛尔达传说》原点作品，本作从FC完全移植，在怀旧风潮中占据了很重要的地位。

●2004.08.10 《FC Mini 林克的冒险》在GBA上发售。和之前的《赛尔达传说1》一样，本作借助任天堂在2004年掀起的怀旧风潮让许多人重新感受到了FC游戏的魅力。

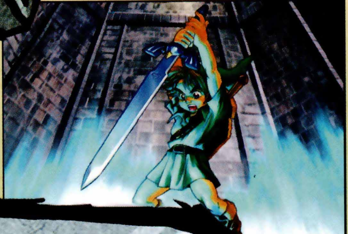
●2004.11.04 《赛尔达传说 不可思议的帽子》在GBA上发售，容量128M。本作将GBA的机能发挥到极限，颇受玩家欢迎。幼儿园版林克再次登场，利用特殊的缩小帽可以进入微缩世界。

●2006.03.23 任天堂社长岩田聪在GDC 06上公布了DS版赛尔达新作《赛尔达传说 幻影沙漏》的情报。令人欣慰的是本作的林克依旧是《风之韵》版的造型，游戏将利用DS的触摸屏等机能。

●2006年 GC版《赛尔达传说 黎明公主》将在2006年内发售，除了以前公布的GC版之外，任天堂也预备制作对应新主机Wii的版本。从某种意义上讲，这将是赛尔达系列在次世代主机上发售的第一部作品。







林克："我在海拉尔的二十年。"
——少年英雄林克缔造的传奇岁月

[赛尔达传说]

游戏情报：FDS\1986.02.21\任天堂\2600日元\角色扮演\日版\1人\全年龄

1985–1986年，任天堂为了缓解游戏卡带成本的问题，开发了可反复刷写游戏的任天堂磁碟游戏系统（Family Computer Disk System，以下简称FDS）。玩家只要购买该机器规格的磁盘就可以在游戏店或自动服务机那里花较低的价钱刷写游戏。在提供刷写的游戏名单中，除了以前以卡带形式发售过的游戏之外，也有一些游戏是专门为FDS开发的。其中《赛尔达传说》就是在该系统发售同时上市的第一部磁碟机专用作品，也是第一个出现在FDS上的游戏。当时DQ还没有问世，"角色扮演"这个类型的游戏在日本尚未流行开，日本的TV玩家们对于西式魔幻传说类型的游戏认识不多，在《赛尔达传说》出现之前，只有《多鲁亚加之塔》等少数游戏受人关注。



任天堂制作《塞尔达传说》的初衷，是希望通过这个作品将以"剑与魔法"为世界观的游戏普及给受东方文化熏染较深的玩家们。玩家需要扮演绿衣少年林克，通过自己的努力展开冒险的旅程，从大魔王加农手中救出被掳走的赛尔达公主，并且找回失去的三角力量。林克需要进入怪物出没的森林和漆黑的迷宫进行探险，取得各种武器和工具，将大大小小的怪物打倒。在每完成一个迷宫的探险，打倒一个BOSS之后，林克就可以得到增加体力的"命之器"，武器也会随之升级。对于游戏中出现的不同敌人和阻碍剧情的难题，玩家需要用不同的道具来解决，像这样在战斗中还要考察智慧的游戏，以前在FC上是没有的。现在许多RPG玩家头脑中的游戏概念，有许多在《赛尔达传说》中就已经成型了。所以这个游戏对于后世的影响是巨大的。虽然还不能被算作是正统RPG，但是《赛尔达传说》作为动作角色扮演游戏的始祖，至今仍然被许多人称道。

1994年，当FC主机在日本已经退出主流机种的时候，任天堂发售了《赛尔达传说》的卡带版，以纪念这个为玩家们开创一片天地的游戏。此后，本游戏还作为GBA的FC Mini系列第一弹的压轴作品于2004年再次登场，仍然受到新老玩家的热烈欢迎，可见大家对这个游戏的感情，深到了什么样的程度。

[赛尔达传说2 林克的冒险]

游戏情报：FDS\1987.01.14\任天堂\2600日元\动作冒险\日版\1人\全年龄

作为《赛尔达传说》系列的第二作，《林克的冒险》在一年后再次出现在磁碟机的平台上。不过本作并没有采用前一代的俯瞰视角，而是换成了一般动作游戏的横版画面，还增加了"跳跃"的动作要素，这在整个系列里都是不多见的（后来许多作品里的林克都不会跳，导致许多地方过不去，不知是进化还是退化）。玩家操纵的林克可以通过跳跃躲避敌人的攻击，消灭空中的敌人，在升级之后还可以做出"从空中向下突刺"的动作。而且本作的剧情也比较另类，赛尔达公主不是被掳走，而是中了奇怪的魔法沉睡不醒，林克为了取得使她苏醒的方法而踏上了冒险的征途。这些乱七八糟的特征加在一起，搞得玩家们摸不着头脑。如果大家不是在游戏里看到那个熟悉的绿色身影的话，恐怕就会以为这是另外一个游戏了。不过，这的确是任天堂自己开发的作品。在制作《林克的冒险》的时候，开发人员大概考虑到DQ已经在日本确立了正统RPG的基础，《赛尔达传说》系列应该朝另外一个方向发展，不能局限于"角色扮演"这一方面，于是这样一个准ACT版的游戏诞生了。从此之后，《赛尔达传说》系列坚定地走上了动作RPG的发展方向，与正统RPG划清了界线。





不过，在当时的日本游戏界，由于RPG属于新生事物，它的规范格式究竟是什么样子，在当时并不是很清楚，而且玩家们本来就喜欢比较，比来比去，还是把赛尔达和DQ比到了一起（毕竟两部作品是同一年发售的）。在开发《林克的冒险》的时候，工作人员故意在某个村庄的场景中恶搞了一下。当林克去调查一座坟墓时，会发现"勇者罗特长眠于此"的字样。不用说了，除了那个见色起意而打败恶龙拯救公主的家伙之外，谁还有这么响亮的名号呢。（堀井雄二：见色起意的不是罗特，是罗特的后代！）难道说罗特在完成了保卫阿雷夫加鲁多大陆的任务之后，觉得英雄寂寞，忍不住穿越时空来到海拉尔的世界想要再创造一段传说，结果却因为水土不服，挂在了这里？这个问题还是让宫本和堀井他们自己解释去吧。不管怎么说，当时赛尔达还是被人们认为是DQ的对手游戏直到同年晚些时候，FF正式发售，DQ才找到了真正的对手，而赛尔达则放下了与DQ竞争的包袱，轻松地走自己的路去了。和初代的赛尔达传说一样，《林克的冒险》也在GBA的FC Mini系列中占据了一席之地，在该系列第三弹的磁碟游戏复刻风潮中与近20年后的新玩家见了面。

[赛尔达传说 众神的三角力量]

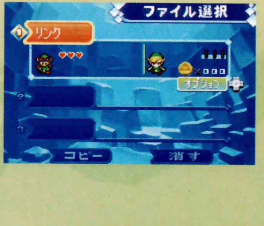
游戏情报：SFC\1991.11.21\任天堂\7700日元\动作角色扮演\日版\1人\全年龄

大约在SFC主机发售一年之后，任天堂正式把赛尔达系列的新作制作到这个新的平台上。在发售前夕的广告宣传中，演员用RAP的旋律在电视中反复说唱："出吧出吧出吧出吧出吧，《赛尔达传说》总算要出啦"，一时间成为人们讨论的话题。当然了，如果产品质量不好，广告宣传再卖力气也不容易带来持续的畅销。16位主机的机能为本作的高品质制作提供了良好的基础。回转、放缩、半透明等效果在游戏中的运用显得十分纯熟，作为一个仅用了8M容量的游戏，本作的制作水准在SFC早期的游戏中都显得要高一些。

主角林克在本作最显著的变化就是他的剑。经过设计者的修改，我们这位小英雄的剑技比以前进步了不少。之前的两作中，林克都是通过神秘的力量，在体力全满的情况下发射出"剑气"在远距离消灭敌人，但是到了近距离就很难招架，尤其是受伤后丧失飞剑能力的时候。这一弊端在SFC版已经无处寻踪，因为开发人员在设计林克的攻击动作的时候，把剑的攻击判定从单一的向前改为前方90度的扇形范围。这样一来就不用担心敌人从斜对面来攻击，也没有受伤后武器"降级"的后顾之忧了。另外按住B键蓄力攻击的"回转剑"威力巨大，作为赛尔达系列经典的攻击方式被后代作品继承了下来。本作在系统方面也做了相应的调整，比方说增加体力上限的方法从简单地收集"命之器"变为每收集4个心之碎片增长一格HP，新的地图导航方式将主角的位置和下个任务的位置标得很清楚，即使是平时不分东南西北的人，也能够很容易地找到要去的地点。



作为任天堂的主力机种，SFC强大的画面效果是本作外在表现的一大特征。虽然早在磁碟机时代，游戏的开发者就为赛尔达系列描绘了壮丽的背景和世界观，但是由于机能的限制，以前的林克和海拉尔世界总是以符号化的形式出现。在16位的开发平台上，《赛尔达传说》终于有了声、光、影俱全的表现机会。在游戏的开头，林克在雨夜听到赛尔达公主呼救的声音，拿着油灯到外面查看情况的时候，沙沙的雨声和黑暗的夜色相衬在一起，使游戏者不知不觉中感受到当时压抑的气氛；而进入漆黑的地牢之后，灯光只能照亮眼前的一小部分，直到把房间角落里的灯台点亮之后四周的情况才逐渐明朗起来，四个不同的亮度更替使地下城的灯火与现实世界更为趋近。玩家在这若隐若现的黑暗之中展开自己冒险的旅程，这和系列以前一向从风和日丽的大平原上开始冒险形成了鲜明的对比。这种"压迫感"成为游戏的新卖点，也使人们感受到《赛尔达传说》的确是一部在不断创新中发展的游戏。



另外这一代有个和历代《赛尔达》不同的地方。本作的林克不是金发，而是粉红色的头发。面容看起来似乎也要猥琐一些，不知道是为什么。也许是当时的审美标准和现在不一样的缘故吧。（当时离现在才几年？）

[赛尔达传说 梦见岛]

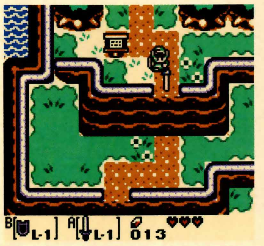
游戏情报：GB\1993.06.06\任天堂\3800日元\动作角色扮演\日版\1人\全年龄

[赛尔达传说 梦见岛DX]

游戏情报：GBC\1998.12.12\任天堂\3500日元\动作角色扮演\日版\1人\全年龄



作为任天堂家族掌上游戏机的功臣，GB在全世界创造了2亿台的销量。虽然《赛尔达传说》早在1989年就借Game & Watch的末班车初次降临在手掌机的世界，但是真正使它得到发扬光大的毕竟不是只有几块固化液晶的简单玩具，而是面积不过1平方英寸多一点，却拥有4色灰阶变化的Game Boy。虽然作为游戏机而言，GB的机能不能算是强大，但是开发者的确是从开发SFC水平游戏的高度着眼开发这个游戏的，游戏无论从画面精细度到操作流畅程度都体现了高水准的制作要求，达到了以前8位机游戏没有达到的高度。这也使《梦见岛》成为继《众神的三角力量》之后又一部备受玩家欢迎的赛尔达作品。试想一下，当GB上的其他游戏都和早期的FC相差无几的时候，突然有这样一个游戏出现，那对于掌机玩家来说会是多大的震撼！



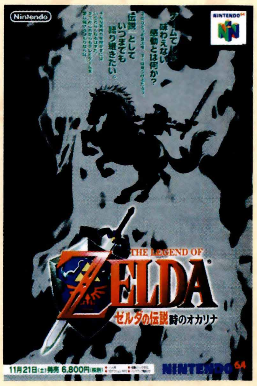
在FC退出主流机种的竞争之后，任天堂和其他参与掌机游戏开发的厂商将以前从事8位机游戏开发取得的工作经验应用到GB主机上，取得了斐然的成绩。这些年来能够利用有限机能做出这么多脍炙人口的游戏，黑白GB的开发人员真不愧是编程和美工制作的高手，我们在游戏中可以看到林克使用旋转剑的样子，以及在草丛中追赶无辜的母鸡的情景，这一切和SFC版毫无二致。除了画面缩了一点、分辨率低了一点之外，这个游戏没有什么地方不能称为“完美”。在90年代中后期国内出现的许多D版合卡中，《梦见岛》是经常把收录的一部作品。

到了1998年，GB的后续机种GB Color已经上市一年，软件发展也比较快了。这时《赛尔达传说 梦见岛》得以和大家重新见面，只是标题后面打上了DX两个字母而已。“DX”就是Deluxe的缩写，意为“豪华版”，当时许多GBC游戏都是从黑白版重新制作的，故而被打上了DX的烙印。在彩色机能的衬托下，《梦见岛DX》的魅力盖过了5年前的原作。虽然作为共通卡带，本作的同屏发色数还比较有限，但是其眩目程度已经够让不少玩家脱帽了。而且彩机的一大优点就是去除了黑白液晶的“残像效应”，当看到林克清晰细腻的动作重新出现在手掌机上的时候，有多少《梦见岛》的fans们要为之激动不已呢？

[赛尔达传说 时之笛]

游戏情报：N64\1998.11.21\任天堂\6800日元\动作角色扮演\日版\1人\全年龄

早在1995年N64发表的时候，任天堂就有意向制作完全3D版的《赛尔达传说》新作。但是因为众多曾经遭受任氏压迫的厂商在主机更新换代的时候纷纷临阵倒戈，势单力孤的任天堂自身的初期部署就被打乱了。在缺少第三方软件赏加盟的情况下，自己动手、丰衣足食成了任天堂不得不面对的现实难题。由于N64的卡带成本过于高昂，许多游戏的容量被局限在8MB（64Mb）的小圈子里，这和SS、PS动不动就几百MB的容量是没法比的。无奈之下，老山内又拿出当年FC磁碟机系统的策略，希望通过新的硬件（64位游戏专用磁盘驱动器，简称64DD）和软件来达到牵制对手、扭转战局的目的。而《赛尔达传说》的新作则成为64DD的首发软件。这与当年FDS首发的初代赛尔达可以说是惊人的相似。



然而和8位磁碟机不同的是，64位磁碟系统的开发成本不算便宜，而稳定性一直是受人猜疑的。尽管任天堂从96年开始连续策划了《赛尔达传说 时之笛》、《动物之森》等多个优秀作品，但是到了98年，《时之笛》还是以卡带版的形式推出，64DD开发计划实际上已经宣告失败了。尽管这个N64的附加系统最后还是在1999年推出，但是这已经是没有任何意义的事情了。

和失败的64DD相比，《时之笛》却是一部难得的好作品。如果说《马里奥64》为后来的真3D ACT树立了一个榜样的话，那么《赛尔达传说 时之笛》则为后来的真3D角色扮演冒险游戏树立了一个好榜样。3D摇杆、C键、Z键的灵活交替使用，使玩家无时无刻不会意识到自己处在一个完全由3D构筑的世界中。它的系统被许多3D游戏继承，成为创造新时代游戏规则的典范之作。作为回报，《时之笛》获得了CESA等许多大奖，并且成为日本电玩杂志《FAMI通》创刊以来评出的第一个满分游戏。

值得一提的是，在这部作品里，由于要讲到穿越时空的剧情，所以大家可以在游戏中第一次看到林克在青年时代的风采。这一形象后来被《黎明公主》继承了下来，成为大家现在仍然在关注的人物形象之一。

[赛尔达传说 姆吉拉的假面]

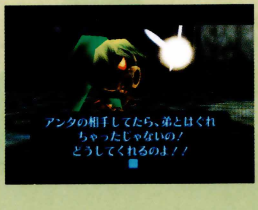
游戏情报：N64\2000.04.27\任天堂\5800日元\动作角色扮演\日版\1人\全年龄

N64虽然不能算是一台成功的主机，但是绝对是品质优秀的产物。任天堂在家用主机上失去众多第三方支持之后，被迫转向精品路线，由任天堂本社开发的游戏素质之高，态度之负责，可以说超越了SFC时代。《赛尔达传说 姆吉拉的假面》（以下简称《假面》）是从故事到系统完全继承自《时之笛》的作品，总体素质是一如既往的令人欣慰，而任天堂后期为许多3D游戏配备的显存扩充卡则使游戏的运算速度和电多边形数量得到了提升。如果说FAMI通的37分还不足以说明这个游戏的优秀，那么IGN9.9的评价则证明这个游戏同时受到东西方玩家的欢迎，是一部真正的国际性名作。



不知道宫本茂他们制作这个游戏之前有没有看过《月光宝盒》，但是玩过这个游戏的人确实会感受到和这个电影相同的氛围：在3天的时间内，如果不能成功阻止邪恶的阴谋，世界就会因为假面人召唤月球的撞击而毁于一旦。好在林克有时之笛，如果时间不够，只要吹响笛子就可以回到最开始的地方，但是其他一切也都变成开始时的样子。我们的英雄只好从头开始，又一次担负起拯救世界的任务了。（为什么要说又？）虽然说这个时之笛可以使世界免于毁灭的灾难，但是总是在这三天里来回折腾，就算林克再有耐心，也不能忍受这种地狱轮回般的恶性循环，在已知的环境中重复重复再重复的感受，就好像至尊宝为了救白晶晶来回跑断了腿，精神几乎陷入崩溃一样。

不过，也正是因为时之笛的存在，玩家们通过一次次不成功的冒险积累了足够的战斗经验，从而能够在反复挑战中完成拯救世界的任务。



以前许多玩家在游戏的时候，一旦出现失误就会利用读取存档的方法重新来过。游戏的制作人考虑到这一点。尤其是在引进了“时之笛”系统之后。在游戏进行的3天之内，玩家无法进行存储。也就是说你或者在3天之中解决问题，要么回到起点重新开始。不过为了照顾玩家的心理，在这3天冒险过程中获得的重要道具会在回到起点时予以保留，要不然大家一定会抓狂了。在制作美版的时候，为了照顾西方玩家的脾气，游戏中加入了在特定地点可以中断并且SAVE的功能，不过这样的中断也只能读一次，所以玩这个游戏的人就不必再抱着打不过就LOAD的侥幸心理了。在某种意义上说，《假面》对游戏进程把握的一丝不苟，也让玩家在游戏的时候体会到时间对于生命至关重要的意义。

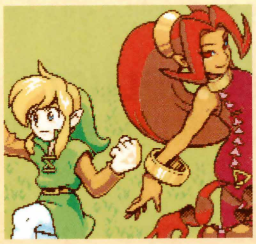
[赛尔达传说 不可思议之实 大地之章／时空之章]

游戏情报：GBC\2001.02.27\任天堂\3800日元\动作角色扮演\日版\1人\全年龄

在N64版的《赛尔达传说》连续出过2代之后，任天堂开始着手新主机的开发工作，以图摆脱N64在日本本土销售失利的阴影。另外一方面，随着GBA的开发工作紧锣密鼓的进行，GBC在为任天堂获得巨大利润之后也进入了游戏制作的黄昏期。尤其是2001年GBA发售之后，GBC的软件在数量上还保持着较大的幅度，主要是因为GBA当时还处于幼年期，游戏的开发成本和技术尚不成熟，所以大部分的开发资还是把重点放在GBC上面，以期在这“最后的盛筵”上分得一杯羹。不过在财大气粗的任天堂看来，它自己可不是坐在桌角上的无名食客，而是主办GB筵席的堂上第一人。为了满足广大玩家的游戏欲望（也在同时从他们钱包里最大限度地攫取利润），任天堂第一次把赛尔达传说的制作交给了CAPCOM，这个在动作游戏方面具有诸多人才的公司。



和任天堂合作的CAPCOM，曾经在FC和超任时代为这个玩具商出身的游戏业大鳄开发过无数优秀作品。但是到了N64时代，和许多其他抛弃任天堂的公司一样，出于对卡带载体容量的怨念，CAPCOM大约有2年的时间没有给任氏做过什么像样的游戏。直到1998年，任天堂通过在N64上制作《生化危机2》而创造了奇迹，从此CAPCOM与任天堂重归于好，并且开始在GB上开发游戏。在宫本茂和冈本吉起的共同努力下，Flagship（旗舰）工作室成立，并且从任天堂那里得到了掌机版《赛尔达传说》的开发授权。



由于是彩机专用软件，所以游戏画面的精美程度自然是不用说了。更吸引玩家目光的是游戏的新要素，“大地”和“时空”成为玩家们关注的话题。在故事中，林克为了拯救被两个不同的魔王劫持的两位外貌与性格各异的巫女，在两个不同的世界里展开了冒险。林克面对的是季节或时代被打乱的世界，依照季节和时代的不同，同一个场所也会显现出截然不同的景色和地形，这是大家需要注意的。玩家需要根据不同的情况使用相应的道具，才能将拦路的障碍去除，向前推进剧情。虽然双版本的故事和流程完全不同，但是两者却可以通过输入通关密码来实现连动。另外使用GBA来进行游戏的话，可以得到（买到？）一些隐藏的道具。由此可见任天堂的算盘确实打得有够精细。

[赛尔达传说 风之韵]

游戏情报：NGC\2002.12.13\任天堂\6800日元\动作角色扮演\日版\1人\全年龄

当任天堂宣布将在GC上推出《赛尔达传说》消息的时候，人们并不惊奇，因为这个系列已经成为任氏看家的法宝，同水管工马大叔一起，早就成为任天堂旗下N大镇山作品之一。但是GC版赛尔达在制作过程中经过多次大规模的修改，以至于最后的完成品和最初公布的画面完全是两个不同的游戏，这倒是众多玩家们没有想到的。



任天堂在开发GC版赛尔达之初仍然使用和N64时代相同的3D技术，只是在多边形和光源处理等方面做了进化。但是到了2001年晚些时候，新公布的游戏画面让玩家们连下巴都合不上了——新的《赛尔达传说》居然采用了卡通渲染的方式，而且主人公林克的形象与过去的设计相比也发生了巨大的变化。原先15岁左右的林克经过一群造型师的精心设计变成了10岁左右可爱的小男孩的形象。（之所以说是一群人，因为笔者反复查找也没有找到这一代作品的最初设计者，找到的资料全部是集体的名字）这种造型得到了许多女性玩家的喜爱，大概是因为主角们猫一样的眼睛比较招人喜欢的缘故吧。



这一代作品和其他几作最大的不同就在于游戏发生的场地上。以前的赛尔达一般都是发生在茂密的森林或者阴森的城堡里，但是这一作的林克却把大部分时间花在了海上。乘坐在赤狮子王变成的木船，拉起结实的风帆，用神奇的指挥棒奏响风的韵律，改变风向为自己护航。像这样波澜壮阔的旅程，玩家们还真没见过。尤其是女主角蒂拉和她的一群海贼手下们的形象，让玩家们难以忘怀。大概是日本人普遍喜欢大海的原因吧，这一代的背景环境非常符合日本公司的风格，虽然林克他们都是金发碧眼的西洋人。

尽管GC本身的销量继承了N64的不景气，在海外市场被XBOX抢夺之后 成了三大机种里排名垫底的主机，但是《风之韵》仍然取得了国内80万、全世界307万的成绩。尽管这个销量只有《时之笛》的一半，但是在英雄气短的GC上能够卖出这个数量，对任天堂来说已经是烧高香的回报了。尽管结果没有预想的那么好，《塞尔达传说 风之韵》还是获得了专业媒体GAMESPOT评选的Best Artistic Achievement in a Game(最佳艺术成就)、Best Action Adventure Game(最佳动作冒险)、Best GameCube Game(最佳GC游戏)、GameSpot's 2003 Game of the Year(年度最佳游戏)四项年度大奖，GAMEFAQS等其他媒体和网站也争相给予《风之韵》各种褒奖，IGN也给它打出了9.6的高分。

[赛尔达传说 众神的三角力量&四神剑]

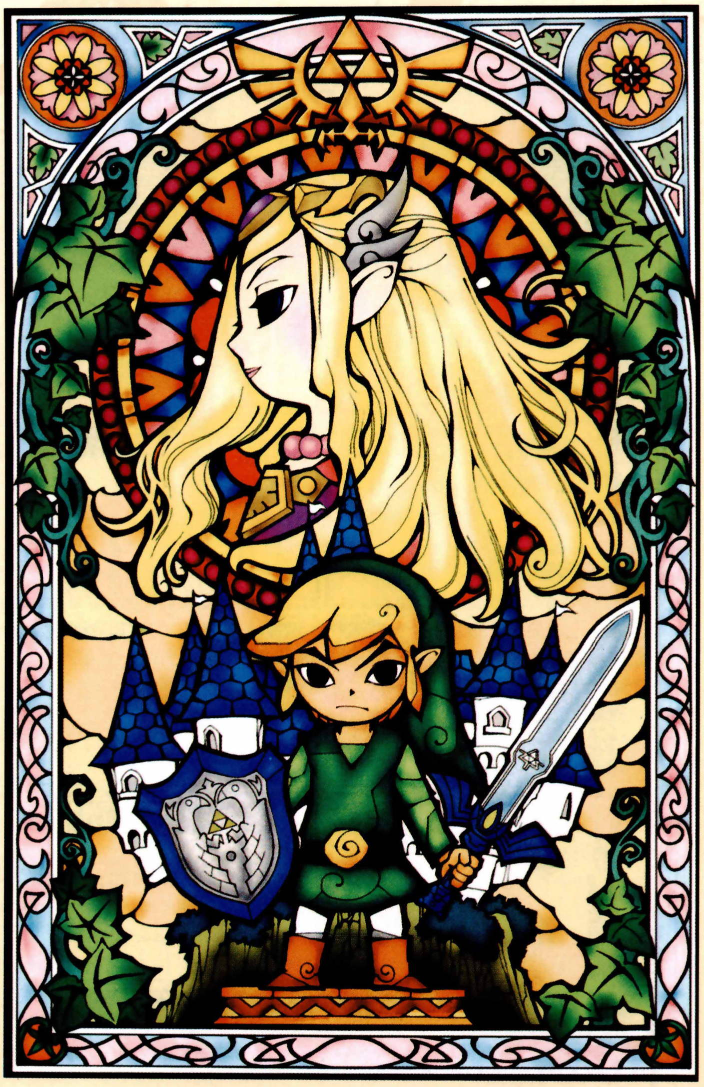
游戏情报：GBA\2003.03.14\任天堂\4800日元\动作角色扮演\日版\1人\全年龄

[赛尔达传说 四神剑PLUS]

游戏情报：NGC\2004.03.18\任天堂\4800日元\动作角色扮演\日版\1人\全年龄

GBA发售之后，《赛尔达传说》新作的推出成为玩家的要求。不过按照任天堂的老习惯，首先应该将SFC版本的旧作复刻一遍。原先在超任上大放异彩的《众神的三角力量》这次来到了GBA的平台上，给许多，没有玩过本作的新玩家带来了 体验当年经典的机会。至于游戏的素质就不必多说了（刚才已经介绍得很清楚了），唯一值得一提的是因为SFC键位不足，像X键和Y键的位置被挪到了LR两键上，习惯了SFC的玩家用起来别扭了一些，但是并不影响游戏的乐趣。另外一个值得关注的就是GBA版新增的“四神剑”模式，多个玩家采用联机对战的方法体验协作了对抗的乐趣，而游戏中林克的造型也和《风之韵》中一样，使玩过GC版的玩家为之欣慰不已。





话分两头。在《风之韵》取得差强人意的成绩之后，任天堂觉得应该利用GBA现有的人气拉动GC的出货量。所以在这之后的一两年里，它的硬件战略一直围绕着NGC与GBA的联动进行展开。2004年3月18日，CAPCOM开发、任天堂发行的NGC版《塞尔达传说四神剑plus》发售，这部优秀作品仅仅卖了11万份，创下了历代系列的销量新低。《四神剑plus》的原形是2003年在GBA上发售的《众神的三角力量&四神剑》的加强版，在整个赛尔达系列中只是一个外传性质的作品。不过它并不是简单地照搬GBA版的内容，而是一款脱胎换骨的升华之作。该作品充分展现了任天堂推崇的多人联动魅力，通过四人连携体现单人游戏无法实现的合作和竞争的乐趣。游戏无论故事模式和对抗模式情节都很丰富，尤其是以《风之韵》主人公为主角的“海贼入伙测验”模式，当玩家们再次看到黑皮肤的女海贼头目现身的时候，那种久违的感觉真是亲切啊。总的来说，这部游戏的本身品质无可挑剔，但是任天堂并没有清醒认识到现代青年人生活习惯的改变以及对游戏的影响。如今的一代人大多喜欢单独游戏，更多的人习惯于通过网络和手机和外界联络，联机游戏的市场相对来说就很难找了。



不过这个游戏给全世界的赛尔达迷们带来了一个意外的惊喜。任天堂宣传《四神剑plus》的时候，在全球展开了一系列促销活动，加入了NINTENDO CLUB的成员在购买过《四神剑》之后，就可以用俱乐部的会员点卡换取《塞尔达传说纪念合集》的珍贵赠品。这个合集包含了从初代《塞尔达传说》、到《姆吉拉的假面》等多部系列名作，称得上是最全的早期赛尔达的合集作品。但是由于是非卖品，所以它现在的价格也飙到了天上，恐怕只有真·赛尔达fans才会去倾囊购买吧。

[赛尔达传说 不可思议的帽子]

游戏情报：GBA\2004.11.04\任天堂\4800日元\动作角色扮演\日版\1人\全年龄

在经历了诸多挫折之后，《赛尔达传说》系列唯一能够畅销的平台，就只有掌机了。Flagship为任天堂开发的《赛尔达传说 不可思议的帽子》正是以《风之韵》和《四神剑》的人物造型为蓝本，重新创作的作品。

由于赛尔达公主又被魔人诅咒而变成了石像(果然是“又”……)，林克不得不寻找解咒+封魔的方法。在旅途中他无意间撞到了一只会说话的怪帽子，从此之后这两位就成了冒险的亲密伙伴，在大大小小的世界中来回穿梭，写下了不少有趣的故事。

本游戏的一大注目之处就是主人公要穿梭于正常比例和缩小比例的世界之间。林克在游戏中看见树桩或瓶子罐子的时候，就可以利用这些不起眼的东西变换大小。这种放大——缩小的设定为游戏的氛围增添了不少妙趣横生的要素。那些大家平时看都不看一眼的弱小敌人，一旦在林克缩小之后就变成了可怕的巨怪。在第一关的迷宫里，最后的BOSS便是平时如杂草一般的球形怪物，给变成小人的林克带来不少麻烦。甚至雨水和浅滩都会让小林克吃尽苦头，操作林克为了躲避“硕大”的雨滴而东躲西藏的情节令不少玩家感到既紧张又好笑，平时趟在脚下的浅水对于还不会游泳的小林克来说也和无底深渊没有什么区别。不过没有办法，很多情况下变成小人也是为发展情节不得不做的事情，例如林克要通过由可怕的“巨兽”（实际上是只猫）看守的花园，获得令小人力大无穷的手镯。在通过之后，小精灵们甚至会称赞林克为“只身穿越魔境的勇士”，真不知道让人做何感想。在通过这些“险恶”的地方之后，林克重新变回原来的大小，玩家就应该对自己刚才“不起眼的冒险”感慨良多了。





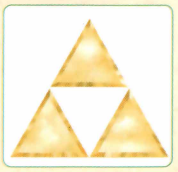
果不其然，这部作品在出世之后就以每周10万以上的销量持续排在日本与海外游戏销售榜的首位。有人说，《不可思议的帽子》出在GBA上，风格又相对低龄化一些，有这样的销量是无可厚非的。但是我们首先需要意识到，《赛尔达传说》历代积累的优良素质才是巨大销量的保障，否则它也不会成为一部系列作品。在GBA即将告别主流机种的时候，这部《赛尔达传说》为它的壮丽生涯增添了浓墨重彩的一笔。

三角的奇迹，“赛尔达传说”的世界观

神秘的三角力量，海拉尔世界的原动力

从最初代的故事开始“三角力量”就是赛尔达系列最重要的宝藏。根据海拉尔王国的史书记载，由异次元时空而来的三位女神——法罗尔、奈鲁和迪因创造了海拉尔世界。当她们完成了创造世界的使命之后，就留下三片三角形的金板作为印证。这就是传说中的“三角力量”的由来。这三块金板可以给拥有它们的人带来三种无形而无价的财富——勇气、智慧和力量。三位女神将神秘的三角力量安置在一个叫黄金大陆（Golden Land）的地方，希望在世界有危难的时候，配得上这些力量的勇士能够找到它们。而要进入黄金大陆，则必须找到三个魔法之玉，安放在时之祭坛上，才能得到进入那里的钥匙。这三块宝玉则被三个种族——Kokiri、Zora和Goron保存了下来。（不可思议的果实 大地/时空之章）

许多人一直在追寻三角力量的踪迹，但是一直没有人能够找到。最初向三角力量显示自己野心的是魔王加农道夫。由于偶然的机会，一个叫林克的小男孩打开了通向黄金大陆的门。加农道夫趁机进入大陆，将三角力量抢走，



并且用邪恶的魔法破坏了海拉尔世界。7年之后，长大成人的林克从圣地归来，在七位圣女的帮助下（赛尔达公主是第七个圣女）打败了加农道夫，把他放逐到黄金大陆，永远锁了起来。（赛尔达传说 时之笛）

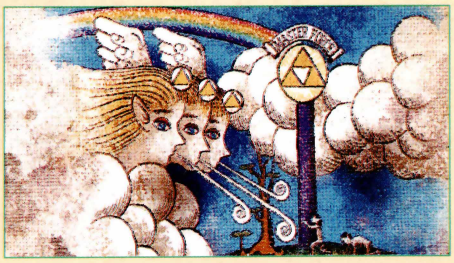
数百年后，一个邪恶的巫师阿卡尼姆杀害了海拉尔王国的国王，将公主囚禁在地下牢狱中，并且准备利用公主和其他六个女子的力量打开通向黄金大陆的门。这时另外一个林克潜入地牢救出了公主，并且发现阿卡尼姆不过是魔王加农道夫控制的傀儡而已，他打开黄金大陆的目的不过就是为了释放自己。于是林克救出被抓走的圣女，打败了加农道夫，把三角力量带回海拉尔大地。（赛尔达传说 众神的三角力量）

又过了许多世代，海拉尔国王决定把勇气三角藏在圣殿中，并且把秘密只告诉了公主赛尔达一人。赛尔达的哥哥希望找到被埋藏的三角力量，一个邪恶的魔法师利用他的好奇心理让他去问赛尔达。公主当然不会轻易将秘密告诉哥哥，魔法师恼羞成怒，施咒将公主陷害，赛尔达从此长眠不醒。王子为之痛心不已。他将妹妹的遗体（？）安置在北方的一座城堡中，并且规定从今往后所有海拉尔王国的公主都起名为赛尔达。（林克的冒险 前言）

又过了几百年，加农道夫回到了世界上。这次他改名换姓，以加农的身份接近了海拉尔王国。不久之后，又一位赛尔达公主诞生了。在15岁的时候，她继承了智慧三角的力量。加农绑架了赛尔达公主，并且将智慧三角打成了碎片。这时候少年林克果然如约出现（汗），打败加农并救回了公主。（赛尔达传说1）

此后林克成了海拉尔世界的英雄。但是加农的手下仍然在四处祸害，期望使主人复活。林克16岁的时候，他从赛尔达公主的侍女那里得知，原来以前有一位赛尔达公主被施了魔咒，在北方的城堡中长眠。要想使世界彻底安静，就必须找回三块三角力量，并且消灭幕后的元凶，使远古的公主苏醒。（林克的冒险 正篇）

尽管海拉尔世界的故事先后延续上千年，但是有一件事情是没错的：每当恶势力蠢蠢欲动的时候，就会有一个名叫林克的绿衣少年，和一个名叫赛尔达的公主一起来担当起拯救世界的责任。



↑这是描述三女神创造海拉尔世界的三角力量奇迹的壁画。

海拉尔，传说中的魔法王国

海拉尔市位于内蒙古自治区东北部，大兴安岭西麓的低山丘陵和呼伦贝尔高平原的结合带上。这里高原平坦辽阔，山地浑圆厚重，草原丰盈壮美，这里牛肥马壮、



←海拉尔世界的地图，有山有水有河流，故事就在这里发生。

花甜草香，俨然如同一颗美丽的珍珠，镶嵌在广袤无垠的呼伦贝尔大草原上……什么？你说这和赛尔达传说有什么关系？当然是没有关系的啦，只不过这个地方和游戏里的王国名称一样，都叫海拉尔而已……其实“海拉尔”这个名字和我国东北的“草原明珠”同名，只是巧合而已。在《赛尔达传说》的最初设定原案中，这个国家名称的原文是Hyrule（**ハイラル**），发音与中文的“海拉尔”十分相似，所以这个现实中存在的地名就在无意之间被中国的玩家们拿来做译名了。不过……我们还是言归正传，向大家好好介绍游戏里的海拉尔世界吧。

海拉尔王国是《赛尔达传说》世界中最重要的地方之一。官方的英文名称为Hyrule，这个国家的人被称作为Hylian people。这个国家历史悠久，民风淳朴，而且是一个魔法兴盛的国家。遗憾的是，该国的军事实力一直不怎么样，所以一旦有个什么魔法师或者什么其他居心不良的家伙造起反来，整个王国从上到下没有一个能够招架得住的。几千年来，海拉尔王国一次又一次地面临亡国灭种的命运，假如不是有一代代的绿帽少年在关键时刻挺身而出，恐怕这个国家早就不存在了。看来宫本茂在设计王国的时候总是喜欢把这些国家设计得很弱小，但是王室和百姓却都十分善良，就和《超级马里奥》世界里的蘑菇王国一样。这样的国家也只有在童话里才存在啊。

赛尔达，历尽轮回灾厄的公主

为什么这个系列一直叫《赛尔达传说》呢？当然是因为海拉尔王国代代相传的宝贝公主——赛尔达的名字了。在现实世界的欧洲，根据许多王国自中世纪流传下来的传统，每一代的国王的子女按照出生次序，都要严格地起名字。这也是为什么法国有路易，英国有查理，俄罗斯有亚历山大和尼古拉的原因。和这些国家一样，海拉尔王国每一代公主都要起名叫“赛尔达”，从最初的栗色卷发的小妹妹到NGC上金发猫眼的海贼公主，无一不是如此。赛尔达的原文是Zelda，是女生名字Griselda（格丽赛尔达）的昵称。拥有这个名字的人一般都是脾气温顺、性格随和的乖乖女，而在游戏里，除了化装成海盗的公主之外其他公主都是很温柔的。（其实海盗公主恢复原来的样子之后也很乖哦……）

尽管历代的赛尔达公主性格不同，丰姿各异，但是她们都肩负着相同的命运：准备在某一天被一个危险的家伙（或者是魔王，或者是有野心的人）抓走，或者施以恶毒的诅咒，从而变成石像or沉睡不醒。这种遭遇的悲惨程度比起时不时被恐龟魔王库巴掳走的碧奇公主可以说是有过之而无不及。一般来说，碧奇只是库巴和马里奥之间较量的筹码，虽然是被抓走，但是每次都是好吃好喝地招待，被马大叔救出时都是丝毫无损；而可怜的赛尔达公主不但要遭受各种迫害，有时候还要背负上国破家亡的命运……虽然说公主在许多游戏里都扮演着厄运缠身的角色，但是许多玩家毕竟看重的是游戏的过程。所以尽管历代的赛尔达公主每每在被魔王抓去的时候发出绢帛撕裂般的呼救声，玩家们操纵的林克们总是不紧不慢地踏上征程，到处砍砍怪挖挖宝，顺便完成拯救公主的任务（汗）。也许是意识到公主的位置应该加强，从《风之韵》开始，赛尔达的戏份明显比以前多了。最新的一作更是使用了《黎明公主》这样的副标题，看来今后她成为主角也不是没有可能哦！



林克，从zero到hero的绿帽子少年



虽然历代《赛尔达传说》的主人公名字都被官方定为“林克”，实际上玩家们在每一次冒险之前都可以给他起新的名字，输入自己姓名在海拉尔的世界中冒险，是一种很有代入感的事情。有的RPG生产厂家把这种要素发挥到了极致，如《勇者斗恶龙》，每一代的主角都是没名字的，必须由玩家去取。而赛尔达系列使用“林克”这个固定的名字，大概是为了让这个角色不被大家遗忘的缘故吧。

林克的名字用英文写就是“Link”，是“联系”、“因缘”的意思。用它为主人公命名，确实有很深刻的涵义。像SFC和GB版赛尔达美版的副标题分别是“A Link to the Past”（与过去的联系）和“Link’s Awakening”（林克的觉醒），可见任天堂对于这个名字是多么重视。实际上，游戏制作者是希望玩家通过游戏的过程，亲自见证一个平凡的少年是怎么成长为“英雄”的。实际上，在游戏结束之后，林克并没有像罗特他们那样成为众人瞩目的明星，相反地，每一代的林克最后不是继续踏上探索旅程，就是回到家乡继续过轻松自在的日子。尽管林克和赛尔达公主每次都会成为好朋友，公主从一开始眼巴巴地等着林克来救到后来勇敢地和林克并肩作战，也说明游戏随着时代的发展而变化。到了《时之笛》和《黎明公主》中，我们看到了青年林克的造型，觉得这个英雄的形象确实比过去更高大了。

除了正统的《赛尔达传说》之外，林克作为任天堂的明星，也在许多其他类的游戏中登场。除了历代《全明星大乱斗》之外，林克最露脸的一次是在NAMCO制作的GC版《灵魂能力2》中以任天堂原创角色的形象登场，帅气的造型使许多没有接触过赛尔达系列的玩家都惊异不已，而且因为是左手使剑，有的玩家对这样的对手一时还不好适应呢！



听系列掌舵人叙说“赛尔达”的故事

接下来要献给大家的，是《赛尔达传说》系列目前的总负责人青沼英二先生在2004年游戏开发者会议上所作的演讲以及《风之韵》发售之后青沼先生与宫本茂先生在接受媒体访谈时的对话记录。两位《赛尔达传说》系列的掌舵人分别阐述了自己对于这个系列的各种理念，以及对于其它游戏的一些想法。在青沼先生的演讲中，我们也能看到他是如何逐渐参与到这个伟大系列的开发工作当中的一些过程。从这两位大师的话语中，我们能够窥见一些《赛尔达传说》幕后的东西，我们还能看到关于这个游戏的过去、现在，也许还有关于它的未来。



1991年，我们推出了SFC主机，并且发售了《赛尔达传说：众神的三角力量》。这部作品在系列中的地位是如此重要，甚至可以说如果没有这一作的话，今后赛尔达系列的辉煌可能根本不存在。由这部作品所奠定的众多设定要素，都在今后的系列各作中被继承下来。这其中就包括后来在GB平台上制作的《赛尔达传说：梦见岛》。直到今天，《梦见岛》仍然被认为是系列中最棒的作品之一。1998年我们还在GBC上将《梦见岛》以彩色版的形式重制，也就是《梦见岛DX》。

1998另一个里程碑式的事件，是《赛尔达传说》从2D平面时代走向了3D立体时代。N64平台上的《赛尔达传说：时之笛》在《超级马里奥64》所开拓的基础上进一步延展了游戏中精彩的3D世界，加入了视角锁定系统以及富有趣味性的战斗系统。《时之笛》证明了N64主机手柄上“Z”键设计的巨大成功，并且在世界范围内取得了七百六十万以上的销量。

到了今天，我们已经看到有各种不同表现形式的《赛尔达传说》作品。例如在GBA掌机平台上，我们有采用俯视视角的“赛尔达”游戏；在NGC等家用机平台上《赛尔达传说》已经完全3D化。我们还将发售《赛尔达传说：四神剑》，这个游戏将具有GBA与NGC的联动功能，使得2D和3D游戏能够“融合”起来，我们将这种技术称为“2 1/2D”。

从这些游戏以及即将发售的任天堂NDS系统之中，我想我们可以看到《赛尔达传说》这个系列正在一步一步发生着巨大的变化，更多了不起的新作品会逐渐与大家见面。例如，在今年的E3展上，我们将和大家聊一聊关于《风之韵2》的开发消息。

除此之外，《赛尔达传说》中的人物还会在其它游戏中出现。例如《大乱斗》、《刀魂2》等等。尽管我没有参与这两部游戏的开发工作，但我确信这两部游戏的制作者都很认真而且富有创造性地运用来自与《赛尔达传说》中的元素。除此之外，大家还会注意到，《赛尔达传说》系列中也包扩了像《不可思议之实》这样，由CAPCOM来进行开发工作的作品。面对这些由其它厂商或者制作组开发的涉及到《赛尔达传说》的游戏，人们也许会担心，不同的开发者会给“赛尔达”的世界带来什么负面的影响。但我们认为，让其它富有天赋的制作者加入到“赛尔达”游戏的制作中来是一件有益的事情。在他们的努力下，《赛尔达传说》将会在更广泛的范围之内取得更大的成就。

以上，我简要地谈到了关于《赛尔达传说》系列的发展历史。接下来我将谈一谈我在《赛尔达传说》的制作团队中所做的工作。

我第一次加入《赛尔达传说》的开发工作是在1988年我加入任天堂不久之后。我在大学中学习的是设计，因此我开始为游戏进行角色设计工作。当时我并不擅长玩游戏，尤其对于那些需要快速反应的游戏感到困难。因此，在玩过初代的《赛尔达传说》之后，我很快发现自己无法掌握游戏中那些敌人的行动，并且对其中的战斗感到了厌倦。于是我便放弃了这个游戏。我喜欢阅读故事，适合于我的是那些以文字为基础不需要随时做出应急反应的冒险游戏。因此，我希望我能够参与这一类游戏的制作。

1991年，《赛尔达传说：众神的三角力量》开始开发。虽然我对这个系列不感兴趣，但出于SFC主机在画面上的提升，我还是积极参与到开发工作中来。在《众神的三角力量》中，我发现自己除了与敌人战斗之外还有很多其它的事情可以做：割草，举起石头并且在它们下面搜索“宝贝”，到处用钥匙开门，等等。此时我发现自己得到了与文字冒险游戏中类似的感觉，而且，它比文字冒险游戏更加直观有趣。这时候我认识到这就是我想要制作的游戏。不过，此时我的职务还是图形设计，我“开发游戏”的愿望暂时还不能实现。

我从《时之笛》开发工作最开始就参与了进去。我负责的工作是迷宫与敌人设计。于是，我这个极端讨厌《赛尔达传说》中的战斗的人，居然鬼使神差的要为它设计敌人。但是，在《时之笛》中，消灭敌人的方法是游戏的一个重要组成部分，我必须尽心尽力地去做。

《时之笛》的开发完成之后，宫本茂先生希望我能够参加《里·时之笛》的开发工作。这是一个采用《时之笛》同样的引擎，但是改编了游戏难度以及流程的版本。但是，我觉得这项工作并不是那么有趣，既然引擎是相同的，那我能作出的改变及其有限。于是我回绝了宫本茂先生的邀请，并且告诉他，我希望能制作一个全新的游戏，而不是“修改版”。《里·时之笛》最终没有正式上市，直到NGC版的《风之韵》发售时，它才作为其中附赠的一个游戏被玩家所认识。直到现在，宫本茂先生仍然对我的“懒惰”心怀不满（笑），他认为我不应该在还没有尝试之前就否定一个游戏的开发计划。

不管怎么说，接下来交给我的任务是要使用《时之笛》的引擎，在尽量短时间内开发出一部新的作品。任天堂在开发《时之笛》引擎的时候花费了过长的时间，因此宫本茂先生希望能够尽量发挥这个引擎的作用。但摆在我们面前的问题是：如何才能开发出一个游戏，能够与取得了七百六十万销量的《时之笛》相提并论？于是，《姆吉拉的面具》中的“三天重复”的系统出现在我们的脑海中。在这个系统中游戏里的时间在三天中周而复始，我们希望这能够为游戏带来一些新鲜感以及增加一些深度。

等到NGC主机发售之后，硬件机能的提升又为我们带来了一些急切需要的东西。在《风之韵》中，我们使用了卡通渲染风格的画面，并且决定采用更多的儿童形象，配合画面的风格。我们还加入了一种新的“注视”系统，使得游戏中人物的眼睛可以如同真实情况一样注视某些有趣的地方。我可以自豪地说：凭借在画面以及这些新思路方面的展现，我们将《赛尔达传说》带到了一个新的境界。现在我全面负责系列的开发工作，我从宫本茂先生手中继承了这项工作，但他仍然为我们的工作提供指导以及做出一些决策。



接下来我们将进入一个重要的问题，那就是宫本茂先生常提醒我们的问题：“什么才是《赛尔达传说》的风格？”我们的答案是：《赛尔达传说》不仅仅是一个模拟真实世界、复制真实世界的游戏，而是要让玩家确确实实地感觉到他置身于一个真实世界中。即使采用卡通渲染这种夸张风格的画面，玩家也必须有身临其境的感觉。我用一个小例子来说明这一点（青英二先生播放了一个短片）。在短片中，当林克进入一家卖炸弹的店铺，会有什么样的对话呢？也许老板会说“欢迎”，或者“这里是炸弹店”。这似乎没有什么不对。但我们注意到短片中的时间正是深夜，而林克只是一个小孩子——这样的对白无法通过宫本茂先生的检验。正确的对白应该是这样的：“小鬼，你是一个人吗？你的父母呢？这里是炸弹店！”类似这样的台词才是合格的。类似这样的细节，能够让玩家更加自然地投入到游戏的世界之中。而且也正是众多这样的细节，构成了《赛尔达传说》的真实世界。

在我负责开发的《赛尔达传说》作品里，我们尝试了为它带来更多的创造性的元素。我们深知，如果只是不断重复自己以前曾经做过的工作，那么玩家们对《赛尔达传说》感到厌倦只会是时间问题。更重要的是，不断重复以前的工作，对于一个开发者来说，也是极其乏味的。在最近的几部《赛尔达传说》游戏中，我们一直没有更换核心开发小组。使用同一批人员来开发新作，缺点是可能会造成“惯性思维”，成为创新的障碍，但好处是我们可以从上一部作品的缺点中得到教训，并以此来激励自己加以改进。对于那些成功的要素，我们也可以加以继承和发扬。例如从《时之笛》开始，我们就设计了较为成功的目标锁定系统，并且在后来的作品中一直沿用下来。这个系统有助于玩家在3D世界中更加容易地确定自己的方向，并且使操作更为人性化。另外一个被继承下来的设定就是在屏幕上显示各个按键当前的功能，这也有助于玩家在3D的游戏世界中更加方便地展开自己的探索。

我们所做出的改变也是显而易见的。例如在《姆吉拉的面具》中我们将游戏系统定义为“三天循环”。在《风之韵》中，我们用驾驶帆船在海上航行取代了骑马在平原上奔驰。几乎所有的变化都来自与对以前作品的总结和发展。唯一一个与以前的作品没有太大联系的变化也许是在《风之韵》中所使用的卡通渲染画面。不过，这种画面风格和游戏的整体是息息相关的。我相信，只要我们不断为游戏添加各种有趣的元素，同时又保持那些已经获得了认可的要素，我们就能让《赛尔达传说》系列一直保持它的魅力。

宫本茂和青沼英二心中的《风之韵》

Q ——你从哪里得到的游戏中风这一灵感的？是不是计划过在游戏中加入其他的元素比如火或者水？

A 宫本茂■我们首先想出了林克驾驶帆船在海上移动的方案。既然要在海上移动，我们必须为船提供动力。为了这点，我们必须用风，所以我们给了玩家控制风的能力。这就是我们怎么想出这个点子的。我们也在想，随着科技的进步，很多人把注意力放在了漂亮的图像上。而我们必须利用技术来做出别人没有想到的领域，这正是利用了GC的高性能做成的对于风的控制。我想目前没有其它与风类似的东西。

Q ——还有什么想法或者元素，因为某种原因你没有能在《风之韵》里做出来的吗？

A 宫本茂■因为时间的限制，我们不得已删去了两个设计好的关卡，包括地底的迷宫。这是我们当时必须做出的选择。不过除了这个，我们想到的大部分的点子都做到了游戏里。


■宫本茂

Q ——《风之韵》有了一个激进的变化，当它第一次展示时，它给游戏业带来了冲击波。对于将来的"马里奥128"我们是否也能看到类似的冲击？

A 宫本茂■（笑）实际上，我们从来没有刻意要引起什么冲击，不过我们总是尝试加入新的要素。当然，我们必须保证新的要素与游戏整体和谐。在《风之韵》中我们制作了一个全新的林克。我们必须制作出一个真实的林克，当他在游戏的世界中行动的时候必须让玩家感觉到真实。但是这并不容易，因为我们必须让真实与游戏性相统一。我想《风之韵》做到了这一点，这让我感到很满意。

谈到"马里奥128"，我们对于这个游戏还不能提出什么明确的概念。在目前来讲，我暂时还不想引起任何震动（笑），不过我一直在考虑制作完美的游戏性和游戏操作。

Q ——《风之韵》的图象和游戏引擎看起来相当优秀，你打算在未来的游戏中利用它吗？

A 宫本茂■要为一个游戏制作全新的引擎需要花费很长时间，所以如果我们可以利用已有的资源，对于制作人来说是比较好的。作为制作人或者游戏设计者，我希望能够在未来的某些游戏里利用《风之韵》的引擎。因为GC的开放性很高，我肯定这能够实现。

A 青沼英二■ 我们在制作完《赛尔达传说》后还有一些暂时没有实现的点子，我们已经把这些点子留到了我们的下一个项目之中。这个项目可能用到《赛尔达传说》的引擎，也可能不用。这会是一个新的赛尔达游戏吗？我还不能回答。

Q ——《风之韵》采用了卡通风格的Q版人物造型，而目前市场上很多游戏都是写实风格。你觉得这两种风格哪一种更能满足的玩家审美要求呢？

A 宫本茂■在日本，我们有很出名的漫画制作者宫崎骏，他的作品就是成人和孩子都喜欢，很多宫崎骏的影迷都是父母了。我不相信在《赛尔达传说》中使用卡通风格是个缺陷。对于任天堂更重要的是，我们总是试着生产不同的东西来满足不同的玩家，在其他领域也是这样。日本的游戏业正面对着前所未见的困难。不过另一方面，看看电影方面，我们已经有百花齐放的电影风格。我想游戏中的风格过于统一并不是一个好现象。如果大家都挤独木桥都做一样的东西，市场就会萎缩。对于游戏设计更重要的是拿出与众不同的点子而不是类似的东西。

Q ——是什么在制作游戏时影响你？你在空闲时看到、读到还有做了什么能激发你的灵感？

A 宫本茂■有很多事情可以刺激自己的灵感。我被问到这些问题时，我必须说我经常想着游戏，和别人讨论这些点子。游戏之外的事情很重要。任天堂不但要为已有的用户提供游戏，对非玩家进行市场的开拓对我们也很重要。比如，我试着和音乐家沟通，我现在还喜欢园艺，所以我和一个专业园丁也有联系。另外你可能不信，我还和一个狗训练员有联系，经常严肃的讨论"狗意味着什么"这样的问题。（台下笑）

A 青沼英二■我经常留在办公室里很晚才回家，经常试着做一些新的东西，迎接新的挑战。最近我有了一个儿子，我先在试着在我的孩子成长过程中找到新的挑战。在《风之韵》的开发中我确实离开了一个月去照顾孩子……

A 宫本茂■如果他没有离开，《风之韵》的发售日期可能会更早一些。

Q ——去年你说《马里奥赛车》是你开发的游戏里挑战性最大的。现在你解决了那些问题了吗？

A 宫本茂■首先，我必须提醒你马里奥赛车不是今天要讨论的话题，我们目前还没有完成它，但我们将要在E3上展示我们的进度。我必须承认。在很长一段时间内我们很专注于《赛尔达传说》，实在是没有办法分出设计资源给《马里奥赛车》。

Q ——在早期，任天堂制作的游戏在全世界是卖得最好，最主流的游戏。不过现在玩家的口味变了，现在的情况不一样了：西方最流行的游戏是极端暴力的GTA。你对于一个暴力游戏如此出名怎么想，你觉得任天堂在游戏和商业方面怎么适应这个市场？

A 宫本茂■这是一个很难的问题，我不能马上得到答案。很明显，能够在市场上流行的东西表示它具有很好的商业前途，但是对于任天堂来说没这么简单。任天堂不制作暴力的游戏。我们在讨论大多数的玩家，很多人们把娱乐用在不同的方式上。我们作为制作人有责任知道用户怎么看待我们的产品。这就是为什么没有公司愿意在日本发行GTA。最少人们对现在的情况抱有危机感。更重要的，我们需要找到不暴力而且独一无二的替代方法。一个答案就是GBA和GC的连接。这对于整个业界是个可行的办法。

Q ——相对于PS2和XBOX，GC的第三方厂商比较少一些。因为这个，在欧洲，任天堂就在提高销量上面遇到了难题。你对于这个是怎么想的？

A 宫本茂■硬件的机能不是决定性的因素，你能够在不同平台上做出类似的游戏，所以很多游戏都是多平台。硬件机能很重要，但是如果把它当成制作软件的先决条件，我觉得是不对的。对于任天堂来说有很多不同的游戏系列是受到玩家的欢迎，我觉得如何能够满足玩家对游戏乐趣的追求更重要。这就是为什么对于任天堂来说要拿出最好的游戏以及创造独一无二的游戏体验是很重要的原因。比如，我们正在努力的从事GBA和GC的连接，今年我们要推出GB Player，可以让你在电视上通过GC玩GBA游戏。这是任天堂正在尝试制作的独特的系统，我肯定会有更多的第三方厂商会对这些独特的机会有兴趣。

任天堂正在比以前任何时候越来越坚定的提供这些支持。现在我还不能给出具体的例子，不过我们整个任天堂的开发团队正全力以赴，并且和Namco、Sega等厂商紧密的合作，来创造这些机会。

Q ——你愿意看到那些经典系列比如"马里奥"、"赛尔达"一直延续下去，还是你觉得会有一天你停止这样的工作？特别是"赛尔达"，有没有什么想法你一直想加进去，但是因为技术原因没有加进去？


■青沼英二

A 宫本茂■我真的没有想过会有一天会停止这些经典游戏的开发工作。对于《赛尔达传说》，我们已经把前面的作品的很多点子加进去了，不过我不觉得人们会认为那是老调重谈。

A 青沼英二■我想如果是利用全新的点子制作新的"赛尔达"游戏，那就相当于一个新作品。所以这是没有尽头的，我们会一直用新方式制作游戏。

A 宫本茂■我不觉得我没有灵感了。任天堂有这么多的经典的系列游戏。我们开发小组的大部分都在忙着制作续集，这个情况似乎有些令人担心。不过公司里的新人成长得很快，我对于他们制作最新的游戏很放心。所以我们还是有时间迎接新挑战。不过对于任天堂这样的公司总是有个危险的趋势，就是总有制作续集的压力。不过Retro制作了《银河战士》，Sega制作了《F-Zero》，Namco制作了《星际火狐》，这样越来越多的第三方厂商会来制作有任天堂角色的游戏。还有，你会看到林克出现在Namco的《灵魂能力2》中，所以有很多不同的方法和第三方合作。

Q ——关于林克在《灵魂能力2》中的露面呢？那也是个具有暴力要素的游戏，你对于这个的看法是？

A 宫本茂■我们对这个真的不担心。Namco对于确定林克应该是什么样子和应该做什么很在行。还有，在另一个格斗游戏《任天堂明星大乱斗》里，林克已经作为一个格斗角色登场了，所以没有问题。

Q ——任天堂总是被大家期待和赞扬做出很大的进步。相比《时之笛》，《风之韵》受到了来自与一些老玩家的批评和争议，你对于这个的反应是？

A 宫本茂■人们对游戏有负面反映是难以避免的，但是我们只能坚持我们的信念努力进行工作。就算是有负面观点，那也是有人在讨论这个游戏，总比没人说要好。我们已经在日本市场发行了《风之韵》，当然，对于美国和英国的发行，尽管内容上是一样的，我们会根据日本玩家的反馈更好地调节游戏的平衡性。

Q ——你能解释一下不同的"赛尔达"游戏是怎么联系在一起的，每个游戏的林克是一个人吗？

A 宫本茂■在Hyrule的漫长历史中，有很多不同林克都登上了自己的舞台。

A 青沼英二■刚开始时，很多人问我为什么我选择把林克的妹妹加进去。我们很需要一个动机和挑战使得一个平凡的男孩能被卷入一个大冒险中。我们想必须救他的妹妹是个好的导火索。以前的林克出生就是为了与邪恶作战，不过这次林克是一个平凡的男孩，他突然被卷入了一个冒险。在以前的"赛尔达"游戏中，林克还是平凡的男孩，但他总是很想要与邪恶作战。为了这个，林克必须在遇到他的命运之前很平凡……所以很清楚他是怎么发展的。

A 宫本茂■我想，在《赛尔达传说》的世界中，林克的故事是永远不会结束的。

秘密与轶闻：你所不知道的另一面

赛尔达“谜之三部曲”

《赛尔达传说》系列中的作品数量众多，所跨越的平台也从FC、GB一直延续到了NGC、NDS乃至今后的Wii。但你是否知道，有三部和“赛尔达”相关的作品并不是出在任天堂系的主机上，而且其制作开发也与任天堂没有任何关系呢？

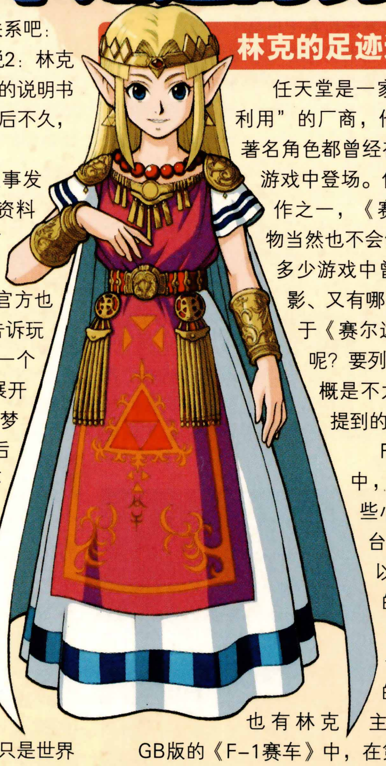
要搞清楚这三部作品的来龙去脉，就得提到一段已经广为人知的历史：1989年，任天堂与SONY签订了协议，共同开发基于SFC主机的的CD-ROM媒体系统。然而由于某些原因，任天堂忽然中止了与SONY的协议，转而与Philips合作开发CD-ROM系统。正是由于这段波折，才使得SONY后来开发出了Playstation主机，并且一举推翻了任天堂在游戏市场上的霸主地位——当然这些都是后话了。

任天堂与Philips的合作计划最终也被搁置了，但是Philips得到了任天堂的授权，可以使用任天堂游戏中的一些角色形象，其中就包括林克、赛尔达公主以及加农等等。后来Philips推出了具有游戏功能的专用媒体系统“CD-I”，并且制作了三款“赛尔达”相关的游戏，分别是1993年推出的《林克：恶魔之脸》、《赛尔达：卡梅隆之杖》以及1995年推出的《赛尔达的冒险》。这三款游戏分别由Animation Magic和Viridis制作，任天堂并没有参与开发过程。其中前两者都是采用横向卷轴的游戏进行方式，而《赛尔达的冒险》则是采用与当时的正统《赛尔达传说》系列类似的俯视视角。

至于这三款游戏的品质，可以用“惨不忍睹”来形容。其中《赛尔达的冒险》算是比较有特色的一部：它采用赛尔达公主作为主角，游戏中还包含了真人扮演的过场动画。不过对于真正的“赛尔达”fans来说，这些动画不但情节乏味，而且表演水平相当低劣，人物的服装造型也难以令人接受。由于CD-I本身也是一款短命的主机，因此这三款游戏的流传范围也极其有限。《赛尔达的冒险》根本没有在欧洲以外的市场上发售过。但也正因为如此，对于一些有收藏癖好的玩家来说，这三款游戏倒是难得的藏品。

剪不断理还乱的时间线

要搞清楚《赛尔达传说》系列各作中的剧情衔接关系是一件很麻烦的事情。实际上《赛尔达传说》系列中的剧情承接相当松散，每部作品都与其它各作并无太多的联系。游戏中的主角虽然都以“林克”为名，但众多证据表明他们其实并非同一个人，有时候甚至连血统、种族都截然不同。但是《赛尔达传说》又并不像《最终幻想》系列那样每一部作品完全独立成章，它的整个系列基本上沿用了同一个世界观，在细节上也有着千丝万缕的联系。那么现在就让我们来大致整理一下各作的时间关系吧：



最初两作《赛尔达传说》和《赛尔达传说2：林克的冒险》中的主角是同一个人，这一点在后者的说明书中明确地指出来了。二代的故事发生在前作之后不久，两者基本上是连续的故事。

《赛尔达传说：众神的三角力量》的故事发生在初代故事的很多年以前，这一点在官方资料中也有明确的说明。在美版和日版的游戏广告和附加资料集中都强调了这一点。

对于《赛尔达传说：梦见岛》，任天堂官方也有确切的说明。在游戏的说明书上制作小组告诉玩家本作中的林克和《众神的三角量》中是同一个人。在打败加农之后他离开了海拉尔，独自展开了旅行。日本的官方网站上的资料也表示《梦见岛》是《众神的三角量》的续篇。不过其后有一些线索表明也许《梦见岛》的故事和《不可思议之实》之间存在某种联系。

有很多线索都表明，《赛尔达传说：时之笛》在整个系列的时间线中处于很早的位置，有可能是系列故事的开端。在这部作品中提到了很多与故事背景紧密相关的元素，例如“三角力量”的由来等等。

《赛尔达传说：姆吉拉的面具》的故事承接《时之笛》，不过《姆吉拉的面具》中没有像《时之笛》中那样的时空转移要素（只是世界在三天之间不断循环），所以成年版林克并没有出场，而且赛尔达公主和加农也没有在故事中出场。

《赛尔达传说：不可思议之实》分为《大地之章》和《时空之章》，两者的故事是相连的，并且可以通过密码系统联动。如果能够打穿两个游戏，就能看到“真正的”结局：林克在一艘帆船上正要出海，并且向朋友们道别。这也许证明了《梦见岛》实际上是衔接在《不可思议之实》后面的？

青沼英二曾经亲口表示，《赛尔达传说：四神剑》的故事是整个系列中“最早”的，但是这一点却引起了一些争辩。总之，游戏本身倒没有提供什么线索，表明它在系列时间线中的位置。

《赛尔达传说：风之韵》故事发生的时间稍微有些复杂。简单的来说，它发生在《时之笛》故事的几百年之后。但是根据青沼英二的说法，“赛尔达”的世界在《时之笛》之后分为了两个分支：《时之笛》中有时间旅行的要素，所以实际上存在着两个平行世界，一个是遭到了加农破坏、但是被成年林克挽救了的世界，另一个则是封印了加农之后，林克又以童年状态回到的世界（听起来有点乱）。如果这样的话，《风之韵》应该是发生在成年林克世界所延续下来的时空中。

《赛尔达传说：不可思议的帽子》的故事时间没有明确的说明，但看起来发生在《四神剑》之前，甚至也有可能是系列中最早的一部。这也与青沼英二所说“《四神剑》是系列中最早的世界”互相矛盾。至于到底哪种说法是正确的，就是一笔糊涂帐了。

《赛尔达传说：黎明公主》发生在《时之笛》之后，《风之韵》之前。

《塞尔达传说：幻影沙漏》的故事承接《风之韵》。

怎么样？看了上面这些资料之后，你是否对《赛尔达传说》系列的时间线有所了解呢？还是更加觉得糊涂了？呵呵……



林克的足迹遍布世界

任天堂是一家非常擅长“资源再利用”的厂商，他们所拥有的每一个著名角色都曾经在众多衍生或者相关游戏中登场。作为任天堂的招牌大作之一，《赛尔达传说》中的人物当然也不会例外。不过，到底有多少游戏中曾经出现过林克的身影、又有哪些游戏中涉及到了关于《赛尔达传说》的各种元素呢？要列出一个完整的名单大概是不太可能的，不过以下提到的这些你是否知道呢？

FC版《俄罗斯方块》中，过关之后会出现一些小人在屏幕中央的舞台上跳舞。如果你能以9级速度、1层以上的附加高度过关，那么林克就会出来向你祝贺。NDS版本的《俄罗斯方块》中也有林克主题的关卡。

GB版的《F-1赛车》中，在第五关之前林克会出现并且向你欢呼。

SFC版的《马里奥RPG》中，你可以在某处酒馆里的一张床上找到正在睡觉的林克。如果你跟他对话的话，还能引发一段熟悉的音效——《赛尔达传说》系列中解开谜题或者发现藏宝的音乐。

SFC版的《大金刚王国2》中，如果玩家拿到的金币很少的话，林克会在某处的舞台出现。而在GBA版本的本作中，林克则肯定会在那里出现，不管玩家拿到了多少金币。

在SFC版的《大金刚王国3》中，商店中有一件道具是贝壳。如果询问关于贝壳的情况的话，商店的主人会告诉你曾经有一个穿绿衣服的小孩曾经到这里并且打算购买这个贝壳。玩过《赛尔达传说：梦见岛》的玩家一定知道，这实际上是其中的一段情节。

《马里奥高尔夫》的N64以及GBC版本中，你可以看到记分牌上有林克的名字出现。而在GBA版本的本作中，有一个场地的名字是“林克俱乐部”，而这个场地的标志是黄金三角。

NGC版本的《动物之森》中，玩家可以购买林克的大宝剑作为家里的装饰。你还可以进入邻居家里翻箱倒柜，有时候你会找到100个Rupee（《赛尔达传说》中使用的货币），还会说道：“哇！100个Rupee，可惜没法在这里使用。”NDS版本的《动物之森》中同样可以购买大宝剑以及黄金三角作为家中的装饰。

在很多《星之卡比》的游戏中每当卡比学得“剑”的技能的时候，它同时也会获得一顶绿色的小帽子。不用问也知道帽子的来历啦。

最后一个要提到的游戏并非出自任天堂之手，它就是当前正在流行的网络游戏《魔兽世界》。在这个游戏中，有一个NPC名字叫作“林肯”（Linken），他会交给玩家一些任务，比如“没人知道的秘密”和“独自外出是危险的！”，两个任务名都来自《赛尔达传说》。而任务的奖励则是“林肯的大宝剑”以及“林肯的回旋镖”。其实，《魔兽世界》中有很多对其它游戏的调侃或者恶搞，但只有关于《赛尔达传说》的部分才设计了完整的任务流程以及相关剧情。这也可以看出《赛尔达传说》在欧美地区同样具有巨大的影响力，连Blizzard的制作人员都忍不住在自己的作品中向它致敬！

迎接黎明的公主



←游戏中林克的造型与《时之笛》中的青年林克接近，这回任天堂终于又走回了原先的正常比例路线，不知大家习不习惯。



青年林克再度登场





↑敌人被打倒之后，从身体里迸出绿色的液体。本作将NGC的机能发挥到了极点。

原本作为NGC游戏公布的《赛尔达传说：黎明公主》在2006年的E3游戏展上确认将发售Wii和NGC两个版本，两个版本的内容大致相同，但是Wii版加入了独有的“动作捕捉”操作功能，令“赛尔达”的世界更为逼真有趣。而在Wii发售初期就有《黎明公主》这样的超级大作助阵，无异于为Wii的成功增添了一颗重重的砝码。

《黎明公主》不再采用类似于《风之韵》的卡通渲染画面，而是回归到真实人物比例的3D画面。在游戏中林克将以青年人的形态登场，也有别于之前作品中的儿童形象，看上去十分英武，令人期待度满点。对于剧情细节，制作小组暂时还没有透露太多消息，只提到了在游戏开始林克由于某种遭遇而被变化成狼的情节。在变成狼之后，林克也会得到相应的特殊能力。游戏中的骑马战是最引人关注的部分之一。虽然《赛尔达传说》系列以往的很多部作品中都有骑马的内容，但是只是作为快速移动的一种“交通工具”。而在《黎明公主》中，则会加入在马上与敌人作战的要素，十分刺激火爆。

Wii版操作方式是任天堂宣传的重中之重。在E3展上，我们已经亲手体验到了Wii版《黎明公主》的魅力。《黎明公主》几乎运用到了Wii手柄上所有的按键和功能，除了传统的用摇杆、方向键来操作角色移动的方式之外，还可以借助Wii手柄独有的动作捕捉功能来完成诸如挥剑、投掷、射箭、钓鱼等等动作。例如按住手柄上的某一个剑，然后便可以通过挥动手柄来操纵屏幕上的林克做出相应的挥剑动作，打倒面前的敌人。在使用弓箭的时候，则直接通过手柄的移动来瞄准，准星会在屏幕上标注出来。而当你发射弓箭的时候，手柄内建的扩音器也会发出弓弦绷紧后弹出的声音，紧接着电视的扩音器会发出弓箭命中的声音。这种类似于真实声音轨迹的效果令人的临场感大为增加，而手柄的震动效果更加让你体验到真实的感觉。可惜的是，对于骑马作战的部分，暂时还没有Wii手柄的操作演示。

今年是《赛尔达传说》诞生20周年，同时也是主机硬件更新换代的一年，作为任天堂看家大作的《黎明公主》重要性不言而喻。我们有理由相信，《黎明公主》一定能够为NGC画上一个圆满的句号，为Wii带来一个灿烂的开始，并且将《赛尔达传说》再次推向辉煌。



幻影中的砂时计



延续风之韵的风格





→游戏中出现的背景也与风之韵很相似，看着十分可爱。

利用触摸屏画出准确的地图





↑又是熟悉的船舶画面。这次赛尔达的故事依然是在大海上展开的。

在2006年的GDC大会上，任天堂公布了赛尔达系列的新作《赛尔达传说：幻影沙漏》。这是一款基于NDS平台的游戏，预定将于今年年底发售。

本作采用的是与NGC版《赛尔达传说：风之韵》同样的卡通渲染画面表现方式以及Q版人物造型，尽管NDS的硬件机能与NGC无法相提并论，但作为一款掌机游戏来讲，本作的画面素质已经相当出色，尤其是在海上航行时极富层次感的立体画面给人留下了深刻的印象。而在剧情方面，制作人青沼英二也已经透露，《幻影沙漏》的故事将承接《风之韵》，可以说是《风之韵》的后续作品。每一个熟悉《赛尔达传说》系列的玩家都知道，虽然这个系列历史悠久，作品众多，但是大多独立成章，两款作品的剧情互相承接的并不多见。而对于《风之韵》这样一部曾经在《Fami通》杂志上得到过满分评价的经典之作，能够制作一款真正意义上的续作，也算是满足了fans们的心愿吧。

“Touch”（触摸）是NDS主机的主题和最大的卖点，当然也将是《幻影沙漏》有别于以往的“赛尔达”系列作品的特色之一。在《幻影沙漏》中，NDS的上屏主要将用来显示地图，而具有触摸功能的下屏则是主要的显示屏。游戏中的各种操作都可以通过触笔来轻松实现。例如驾驶帆船在海上遨游的时候，可以先呼出游戏地图菜单，在地图上使用触笔设定好航行路线，船只就会按照预定路线自动航行。航行速度的调节也是通过触笔在屏幕上进行选择。当遇到敌人的时候，同样要用触笔来发射炮弹进行攻击。

当林克回到陆地上时，同样也要依赖于触笔来进行各种操作。我们熟悉的小精灵Navi会在屏幕上显示出触笔接触的位置，并且指引林克走向相应的方向。用触笔点住某件物品，林克就会把它举起来，而双击屏幕则可以让林克将它抛出去。进入战斗后，也可以直接用触笔点击敌人，让林克做出戳、刺等动作，而著名的“回旋斩”的使用方法也非常简单：用触笔在屏幕上划一圈即可。对于这种新鲜的操作方式，青沼英二表示他具有很大的信心，希望无论是新老玩家都可以体会到其中的乐趣，更希望这能够成为今后NDS平台上的“赛尔达”游戏的操作标准。

其实触笔的作用还远远不仅限与此。“地图标记”也是游戏中一个非常有趣的功能。“赛尔达”系列中的迷宫十分著名，对于那些方向感比较差的玩家来说，在迷宫中找到正确的道路可不是一件容易的工作。不过借助触摸屏的功能，现在玩家可以在地图上自行做上记号，例如某处有一条暗道，某处的门暂时不能打开，等等，都可以一目了然地标注出来。这样一来，在迷宫中的探险就更加轻松有趣了，即使最“路痴”的玩家也能记住复杂的道路。

此外，青沼英二还确认，《幻影沙漏》与《风之韵》以及将要同期发售的《黎明公主》等作品之间不会有任何形式的联动关系。这可以算是一个小小的遗憾吧。



□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

闯关族的家·伟大的白羊座

第一百八十七回

一ノ刻 入梦

并非叶子自作多情抱着个人的爱好絮叨个没完，而是连我自己也没想到——竟然越来越多的读者来信跟我谈论零，说希望看到关于零更多的东西，来信中，对叶子威逼利诱、软磨硬泡者皆有之……好像是我无意中踩动了某个机关，导致众多的执念在沉默的郁积中终于找到了时机和对象从而宣泄了出来。这使我应接不暇，想装傻充愣亦不可行。

这真的奇怪，因为我一直认为零是个小众的游戏，会有那么多人喜欢鬼魂和怨念吗?

那么这可以算是个调查吧，对于零，喜欢就是喜欢，不喜欢就是不喜欢，没玩过就说没玩过——下次大家的回函或来信上不妨回复一下，也好让叶子解脱。

二ノ刻 异动

多次提到零，结果连个鬼影子都不见，未免说不过去。于是我开始翻资料集，看看有没有什么不曾在游戏里露面的图片可以拿出来给大家看看。结果发现，新鲜图片倒是有不少，但真的都是“鬼影子”了，各种各样的怨灵或扭曲或诡异，放在这里实在破坏气氛。郁闷之中突然发现了这张图片，虽然大家在刺青之声的游戏通关后，通过消费点数也可以在Gallery中看到她，不过那个有些不够清晰——尤其是最能传达出神韵和内心的表情描绘，是相当模糊的，就好像那被扭曲的悲哀命运一样。



旁边这个人就是久世零华，不要怀疑，这正是她身为一个普通女孩子时的模样。我们可以看到，实际上零华相貌清秀、神情纯真，苍白的她通身散发着一种柔弱且无辜的感觉——这与游戏中的那个怨灵，实在是截然不同的形象。这个原本美丽的灵魂，却被深沉的怨恨扭曲，那会是一种怎样的痛苦、绝望和哀伤啊。

而且稍注意一下就会发现，在零华的右眼角下方，与怜同样的位置上，也是有一颗泪痣的。这绝非是随意的设定，二者有怎样深层次的宿命关联，也许在下一部作品中会有所讲述。从个人角度来期待，我很盼望下一部作品会是在宿命血脉纠缠下的集大成之作——把系列所有的命运纠葛都结合在一起交待出来，那会是多么赞的一部作品!

话说在处理这张图时就发生了灵异事件——图片扫描下来后就无法起任何的名字，无论打什么字、切换怎样的输入法，显示出来的都是乱码。而且这乱码好像始终是同一句话，似乎要表达什么东西……搞得美编都有点儿发毛了。看来在零背后，确实有一些奇妙的事会发生啊。

三ノ刻 蚀

又有读者来信说我的主持风格变了，于是翻了翻近期的杂志——那些感性深沉的东西是又少了很多。我想，也许是我变纯粹了，也许是我变浅薄了……但不管怎么样，我不觉得这是一件坏事。有些人喜欢我以前的心情文字，但最多变的就是心情，单依靠心情来搭建的东西不会长久。

四ノ刻 前奏

说实话，在写这段前言的时候，我一点儿也不开心——倒不是因为天气的原因，虽然外面是个大阴天，不过那恰好是我喜欢的；但在我心里，却总觉得自己现在看似平稳，走向的却是一个一成不变的死结。看着来信中那些称赞亲切的话，我在陶醉中会不时闪过一丝惭愧。

这些，能久远吗?

我们要怎样才能让生命力保持下去?

具体怎样做，我还不知道，最近这段时间我的脑袋里要是再想更多的事情估计就会崩溃掉。但不管怎么样，我们没有时间去留恋，我们要改变。也许哪一期你翻开杂志的时候，会发现一个完全不同的家。

五ノ刻 婆娑罗

哎呀，怎么好像说了很多消沉的话，开篇就是又谈郁闷又聊鬼的，真是对不住大家。其实是叶子最近陷入了缺少游戏玩的窘境，估计是这个把自己的心情也带坏了。不过话说这BASARA2很快就要发售了，不管前作怎么样，这次的游戏肯定还是要玩玩的。手感、收集、战场变化——这三点CAPCOM要是肯或认真或复杂地强化处理一下，它将会是一个很不错的游戏。

说到CAPCOM，这几年来他屡起风波屡爆危机，却依然勇敢地活着，这的确很不容易。这些年来不少厂商散的散、合的合，看来乱世已经进入了末期。不知大浪淘沙之后，又有几家会剩下来；新的天下格局，也许就要重新划定。这场大戏，于我们玩家来说真的很精彩——不要让自己太投入了，我们本就是看客，而所有的厂商，他们的生产目的也就是来娱乐我们的。我们倒是要看谁万劫不复，谁永渡轮回，谁又能涅磐重生。

六ノ刻 人造黑夜

那天晚上在家洗澡，洗着洗着……居然停电了！虽说摸黑沐浴也许别有情调，但这显然不适用于当时的我，因为

FFXI，我最爱的游戏



PERFECT

●利用截稿在家的休息时间又看了一遍《魔鬼代言人》，结果仍然感慨颇多，好像每次听到阿尔帕西诺的那段经典演说都会冷颤不已。记得第一次看这个片子是在2001年的夏天，当时在好朋友的推荐下硬着头皮看完了沉闷的前三十分钟，不过随着影片步入正题，自己也很快就被彻底折服了。现在想想，这个电影其实和《神鬼愿望》的主旨差不多，都是在讲述人性里的贪婪原罪。只不过它的故事更荒诞，看起来也更加发人深省。尤其是被煞费苦心地安排在影片结尾的那句：“虚荣，我最爱的原罪”，相信所有的观者在那一刻都会情不自禁地反思。在此，PERFECT再次推荐此作品给热爱收藏和喜欢正片的朋友。

叶子说：说实话，魔鬼代言人这片子我也看过，但愣是没怎么看懂，这是否说明我还是很纯洁的呢……说到令人反思的影片或其它形式的作品，叶子也接触了不少，这种东西实在太耗费心力了。

当时我正在看书……没错啊，泡在浴缸里看书啊。

无奈的我本想趁势就这么躺一会儿，转念又一想不行，这要是我老妈不知情地推门进来，只能隐隐约约地看见浴缸里泡着一具“浮尸”……那可太作孽了。想到这赶紧湿淋淋地爬出来，裹上睡衣摸了出去。

那句什么“用黑眼睛去寻找亮光”的话是谁说的来着？分明是扯淡么，这光明哪还用寻找——街对面的楼就透出灯火通明，根本没停电。看来又是我们小区的电力供应问题，这个月都停了好几次了！

我悲愤地盯着落地窗外的繁华世界，好一会儿，才垂头丧气地准备回屋——可就在这时，我突然发现，在客厅的沙发上，在月光的笼罩之下，竟然无声无息地躺着一个人！

由于我从浴室出来后就一直在盯着窗外看，这下可是毫无心理准备，吓得大叫一声就往后蹿了一步，后背重重地撞在墙上，好疼！我叫的那一声是喊的什么来着？是“呀！”还是“妈啊！”——我已经记不太清了，不过仔细一看沙发上那个人，好像还真是我妈……

我又气又羞：“妈你什么时候回来的？”

“嗯？”老妈略微抬起了头，“刚回来没多久，忙了一天有点儿累，一看停电了也就懒得动，想躺一会儿，结果就睡着了……”

一想到自己怕吓到别人结果反被别人吓了一跳，我就觉得分外窝火，气得转身在那里直捶墙。老妈起身走了过来：“你干嘛呢？是不是还没吃饭？早跟你说我加班回来晚，你就不会自己弄点儿……这么懒，我就说你嫁不出去……”

啊！今天是我的大凶日，大凶日！

这个故事说明什么？说明叶子一样是会害怕地，我玩恐怖游戏的时候也不是嘻嘻哈哈没感觉的——我要真是那样就不是胆子大，而是缺心眼儿了。连我老妈都能吓到我，所以啊，那些来信向叶子求教怎样锻炼胆子玩恐怖游戏的读者，我也没什么独门秘技啊，我的胆子其实跟你们是一样一样地。玩这种游戏的时候就一条：豁出去了，享受那种一惊一乍的快感。

七ノ刻 焰火

最近编辑部流行剃头，好比小沛，就理了个超短发，脑袋摸上去毛茸茸的又有点儿扎手，手感实在是很赞啊！我没事儿的时候就要摸两下，谅他也不敢反抗，哇哈哈哈哈！

剪短发自然是因为夏天的原因，不过说起来，其实前段时间才刚刚入伏啊，我本来还掰着指头算这夏天还有一个月多一点儿就过去了，岂知三伏天居然还没到啊啊啊……如果我热死了，大家把给我的信直接烧掉估计叶子就能收到了——记得不用贴邮票！

终ノ刻 明日

做人要学会感谢，感谢那些在琳琅满目的图书杂志中选择了我们的人，也感谢那些在坎坷中陪我们一起走过、即使在我们曾经最低谷的时候也不离不弃的人，为了这些，我们也要继续努力下去。电软离200期已经不远了，半年的时间实在算不上长，请期待那个时候，我们会一起见证新的历史和开端。



VOICE 看到有位读者说电软没有以前好看了，我也这样认为，大篇大篇的文字，每天又只能在上课的时候看，害我看书时间增加一倍，眼镜度数也增加了一倍。 From 贵州凯里 刘超

害施主受此磨难，罪过，罪过；不过施主既然有此时间和技术于课堂之上阅读，何妨换作在课余时间做这件事呢。粗略简单地来算一下，把每学年交的学费除以这一年的课时数，大概可以认为就是咱一节课所花的钱了吧——好比是两块钱（假设啊，叶子也不太清楚现在的中学学费状况……）。

如果你在这课上看书，那可就相当于你这电软不是9块8，而是11块8买的了；要是看了两节课，就是13块8；三节课就……这样算下来你多亏啊，别人都花9块8买杂志，凭什么咱要多花钱。所以啊，杂志要看，课也要听，浪费是不好地。

Happy Birthday ~

VOICE 亲爱的小编们，你们好，首先祝你们展信快乐！嗯，嗯，这封信呢，是替我男朋友写的，一个默默支持了你们将近……（我数一数啊）十年的人（自己先感动一下，嘿嘿）。真的，我的男友，从他初中的时候就开始成为电软的“淀粉”（电软的粉丝），现在都快毕业找工作的人了，对电软的那份情意还是不减当年啊！

我不懂游戏，也很少玩，不过也很喜欢那些可爱风格的游戏，像星之卡比、任天狗等等，都是在男友的强力推荐下玩的，蛮不错。虽然自己不是很懂，但每次男友买回电软，我都是第一个要回家看看的（因为别的也看不太懂 ^_^），感觉家里真的是好温馨，很喜欢那种一家人闹闹、乐融融的感觉。从这一方面来说，就感觉电软办得很不错。

男友平时就不爱说话，更别说往家里写信了。不过呢，好在有我，有我替他表达那份对你们的喜爱之情~希望你们加油加油！

嗯，8月1日就是他的生日了，很希望、非常希望、强烈地希望你们能将这封信刊登在电软上，能给他一个惊喜，也给那些默默关注你们那么长时间，却不曾表达过这份爱的人们一个惊喜，能让他们感受到关怀！祝，家和万事兴。 From 山东济南 王阳

你的字……写得真是好看呢……

这些话说得温暖真挚，我们十分荣幸能拥有这样的“淀粉”，以及淀粉的女友。

这次真是首先要感谢China邮政，这封信来得及时并且又赶上了杂志的档期，时间上相当合适。其实以前我也收到过一些类似来信，只可惜不是路上耽搁了，就是发信时间没有计算好，到叶子手里的时候日子已经错过去了。而这次的这份祝福和惊喜，当然一定要登啦，电软众小编和叶子一起，祝你的男友生日快乐。

另外啊，你的信让人读起来的感觉真的很舒服，你在现实生活中一定也好可爱。

VOICE 看了你们这期的电击，确实比前几期都强了，但也就是恢复到以前的水平，根本没有质的变化。我也看了你们在闯家中的表态，说对电击要进行一系列的改革。这些都表明了你们的态度，非常感谢你们。其实作电击这种东西应该更注重质而非量，我宁可看10分钟精品，也不看40分钟的凑合。 From 辽宁沈阳 王磊



做错事的我们还可以别人谅解和信任，感谢的话应该由叶子来说啊。应该说，这段时间来光盘内容质量有了一定的起色，但显然还需要继续努力，这个步出低谷的过程，希望大家可以陪着一起走过。电击方面也更换了新的血液，相信会陆续为大家带来新的想法和内容。

“人生自古谁无死，留取丹心去爆机！”

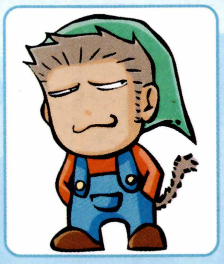
——广东中山 陈恩杰

VOICE 看电软有6年了吧，过去由于学习原因，一直未写过调查表（汗颜），不过机会总是有的，高考过后立马写。最近沉迷在了北欧战神传2的世界里了，感觉此游戏难度比一般RPG难上不少，不知叶子姐觉得如何。 From 四川成都 蒋久因

嗯，叶子实话实说：第一，我的几个朋友都说，这次的系统比较有想法，但游戏整体设计得让人玩起来非常非常累，使人有强烈的烦躁感。这其中有一个半途实在坚持不住放弃游戏的，也有对前作抱有很深感情但同样不满批评的。

第二呢，我自己玩得不多，实在没有发言权。这么说吧，我唯一做的就是宁可去重玩FF12，也没再碰这个游戏。当然了，个人选择而已，不论喜不喜欢的都请不要在意。

我的1986



猴子

●不知不觉间，夏天都过了一半了。最近雨水比较多，能够使人在或炎热或酷热或闷热的时候感觉到一丝凉爽，这实在是一件很不容易的事情。

●最近人们讨论的纪念类的话题多了起来。什么DQ20年，赛尔达20年，恶魔城20年……这些话题使人浮想连翩，看来1986年还真是个不平凡的年头儿，在日本的游戏界诞生了那么多不朽的作品，虽然猴子那一年只上小学一年级，除了玩泥巴和弹球之外还不知道其它游戏是什么样子。

●为配合20年纪念的话题，特转贴日本某杂志登载的笑话一则：一群马里奥崇拜者（都是MM）在讨论马大叔诞辰20周年，于是一个林克迷插嘴道：2006年是另外一位英雄诞生20周年的日子，这位英雄头戴绿帽，功夫了得。这时一位MM问曰：你说的是路易哥哥吗？林克迷当时厥倒……

叶子说：其实猴子才是我们这些人里怀旧色彩最重的家伙啊。



"致各位闯关族：
你不是一个人在战斗！
不是一个人！！！"

——广西桂林 文敏

VOICE 这一期电软入了手，依旧是先看闯家，感觉最近魔王雪飞越来越出风头了，而风林木头兄却逐渐消沉，出场率越来越低了。什么原因呢？最近都不见他，难道是出场费给的太少？还是说最近没人欺负他了？个人感觉这样而已，见笑见笑。北斗君最近是越来越搞笑了，从穿上僧衣开始，到现实是一口一个"施主"，莫非真要出家当和尚了？期待下一期北斗顶着一个烧了六个戒疤的光头，一定会很轰动，或许连魔王的风头都抢了去也说不定。还记得那次PERFECT的脱帽基本给我的感觉就是这样：一片金光闪闪的星星落下，压倒了所有编辑，然后在这一堆还露着几只手脚的星星上，PERFECT一人独立，摆出奥特曼或者是动感超人的造型，头上一绺头发还随"光"摆动……

From 安徽蚌埠 张启良

难道……难道木头不被我欺负，他就真的再也没有存在的意义了吗？我刚想对他好一点儿，结果发现情势就不由自主地演变成这个样子。哎，叶子好难啊，无论我欺不欺负他，都对他不公平……你说这木头真的是不给人省心。算了，这事儿民主解决吧，大家来投票，我以后该怎么对待木头。

北斗在编辑部里其实可是幽默的一个人，不说话则已，语出则惊人。放心，就算他出家，也是戴发修行，并且必定是个酒肉穿肠过的花和尚。

PERFECT此人就不要说了，最近看上去貌似低调了不少，其实谁知道是不是在酝酿新的浪潮，除了木头，他就是头一号邪恶的了……



"木头，难为你了！
叶子，你辛苦了！"

——四川焦雅 李刚

VOICE 电软如命啊，有了叶子就不要命了。风林老兄，我有件事想和你商量下，能不能把叶子借我一下——最近无聊，再看《三国演义》，把叶子借我当书签嘛。等书看完，立刻双手奉还，怎样？要是借不行的话，我可以给租金吗，一个月十元怎样？还不行？我加价还不成么。

From 四川成都 张旭



哼，要看就看《红楼梦》，这才是中国古典小说的最高杰作！而且要看80回本，严重鄙视狗尾续貂的伪作！我这个书签还是更适合感性、细腻一点儿的文章，像《三国演义》这种男儿书嘛……想要的话给你一截儿木头就可以了，租金全免，你只要承担其来回邮递运费就好——虽然包裹是按重量计价的，不过这要是搁在几个月前可要贵好多呢，现在来租已经赚大了，你就偷着乐去吧。

VOICE 听说荇菜同学是位铁杆ACT游戏迷，那你的技巧水平一定是编辑部里达人级的？我喜欢。本人也喜欢ACT类型的game，因为那才是热血男儿的游戏。

From 上海 张辰

没错，荇菜君者，达人之达也，已经远非简单的"达人"二字可以形容。可巧这位"动作派"巨星还偏偏情感丰富，感性方面也不差，绝非简单的棱角分明的粗糙——这一点相信大家从以往其很多手札中都能看出来了。荇菜君气质上软硬结合，生存适应能力也很强，编辑部一宝也。闯家的意义绝非叶子一个人在这里做舞台秀，其一个重要功能就是立体地展示出诸位编辑的专长和特色来。现在大魔王雪飞等一干人的品牌形象已经成功打造出来了，下一个就是荇菜君了，还请大家以后多多关注和支持我们的动作达人。其实下一期就有他的力作登场，星彩的文笔也是上、好、佳，非常值得期待哦。

大话王



风林

●上期杂志攻略较多，不知道大家看得是否过瘾，实用主义向的玩家肯定会非常喜欢了。

●本期攻略方面不差，不过特稿方面表现也不错，《电软》一直追求自己的原创内容，对于所有爱游戏的玩家，我们希望您手中的这本杂志不是一本纯实用的刊物，希望在字里行间能够带来更多对于游戏空间的深度探索。

●PSP飚价，看来破解对于中国部分玩家来说真的是太重要了。今后游戏市场的价格风向除了厂商高调发表下调外，就靠破解达人的日夜钻研。这种劳动成果，带动了整个游戏水市链条，环环相扣下产生的利益碰撞，在最近表现得尤其明显。不知道明年PS3又会在"专家"们的手中创造出什么"经济奇迹"来。

●宇部君迷恋《动物之森》，最近购买了大神游，在家戏爽中文版。就算是神作也不是都能跨越语言障碍的。

●风某的LIVE生活有了新进展，特别期待8月的《勇闯尸城》，到时候应该有一场人尸不分的恐怖乱战吧？推荐大家赶紧入手360，这机器上的游戏真的是太神奇了！

叶子说： 上期是谁说要勤俭节约来着？卑鄙！无耻！下流！出尔反尔！言而无信！

"叶姐，帮你想一个买PS3
的好办法：把龙哥卖了。"

——山东龙口 刘年

VOICE 回首往昔，才发现自己花费在游戏上的时间和金钱太多太多，以至于家人对此的极度反感。不过我自己也发现，自己花了如此大的工夫去投入这个爱好，但往往游戏并没有带给我相应的回报，甚至给我带来了痛苦和家人的斥责……悲哀啊！有谁能理解啊？真的真的好羡慕你们啊！

From 新疆库尔勒 邓钢

每期都会受到些类似的感慨，这也是难免的，现实和幻想总会有碰撞的时候，在这些碰撞中，总有一些相对更敏感的人先体会出一些滋味来。

当初投入游戏的时候，你渴望有什么样的回报呢？把这个问题想清楚了，心里就会好很多。其实生活中的任何内容都有可能给人带来负面的影响，游戏只是其一个真实的缩影，不必对自己的这个爱好抱有什么"一定要美丽"的执念，这样就会轻松了。

我们没什么好羡慕的，至少是叶子没什么好羡慕的。其实至今我父母也对我的这个选择不甚理解，只是因为人已经大了，她管不到那么多了而已。

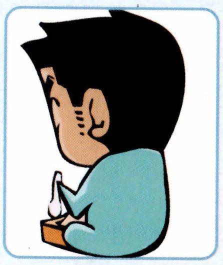
VOICE 之前备考的那一段时间，总盼着赶快放假去玩；如今在假期了，每天一个人在家，但我又不想整天玩电动。叶子姐，如果让你来选的话，健康、快乐，你会选哪个？

From 广东广州 沈闽哲



啊啦，这两样东西……不矛盾吧？干吗要我做单选题啊。总在家里呆着可也不能保证健康哦，像我这小叶子还要经常出去晒晒太阳呢。

勇敢少年



北斗

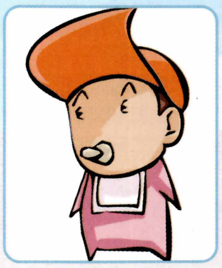
●上次说到楼下新开的"重庆美食"，经过北斗本人舍生忘死地御驾亲吃，以及编辑部若干同事的一致协商，基本同意味道还是颇为不错的。尤其是泡菜肉丝盖饭、泡椒肝尖盖饭和泡椒鸡杂盖饭极符合北斗个人的口味，强烈赞扬之！

●终于看完了传闻已久的《王的男人》，貌似可以理解成韩国版的《霸王别姬》。相信李俊基同学的外貌足以引起N多女同胞们的嫉妒，不过比起这个，片中表演杂技时用某部位在绳索上跳跃的招式似乎有些不够人道。

●说到最近在玩的游戏，北斗正机战3α第XX周目中，请尽情鄙视我的没出息吧！

叶子说： 说起来也怪，楼下那家店别看屡次更换东家，但菜系似乎一直就在"南方"转悠，重庆和成都来回换，这也算是保留风格吧。而这饭馆的另一大保留风格就是成绩不稳定，同一道菜也许今天特好吃，明天再尝就完全不是味儿了，十分古怪。机战N周目要是被鄙视的话，那我这FF12二周目估计也好不了……

你我，都很蠢



荇菜

●前几天看中央电视台体育新闻，主持人说道：“今年42岁的卡佩罗……”，当时就一愣，第一反应是自己听错了。后来向其他朋友求证，果然好几个人都听到是42岁。整整60花甲的老卡，居然就这么返老还童了。

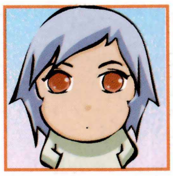
●其实出这个错的原因不难猜到：想必是央视的编辑把卡佩罗出生日期1946年弄成了1964年，才算出这么一笔糊涂帐。从数字上看只是前后顺序的颠倒，不过稍有足球常识的人都应该知道卡佩罗十几年前就带领AC米兰夺得了意甲冠军，世界上有这么年青的“金牌教练”吗？

●笑过之后回头想想，这也不啻于给自己提了个醒：本人也算是媒体从业者，在工作中同样必须时刻注意杜绝这种错误的出现。作为编辑，我们不但要注意文字、修辞的正确使用，更要不断提高自己的专业知识水平，开阔自己的视野，才能为读者们奉献更加精彩的文章。特此记之，与读者朋友共勉！

叶子说：……………………………………………………………………

VOICE 虞美人·家里琐事：风叶恩怨何时了，痛苦知多少。唯叶昨日又发疯，风林不堪回首月明中。昔日伤痕应犹在，暴打接踵来。问风能有几多愁，恰似一江春水流啊流。　From 河北三河 杜晨

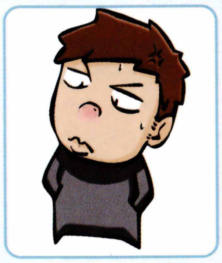
VOICE 我是一个兰州的玩家，也是一个电软的忠实读者。电软一直说北京的鼓楼是玩家的游戏天堂，所以在我的印象里它就像日本的秋叶原一样令人向往。可等到真正到了的时候却好失望，连家像样的卖NGC的店都没有……有的只是赶潮流的PS2和PSP。如果说这也能叫游戏的天堂那可真叫大言不惭了，或许是我要求太高，但是游戏天堂恐怕真的只有在没来北京之前才存在吧。　From 甘肃兰州 韩龙



说起来，叶子已经好几个月没有去鼓楼了，听说那里这段时间来连续受到冲击，又查又封，整体已经消沉了不少……记得早在05年的第2期上，我们在杂志的开篇就曾经缅怀过一次鼓楼——那个时候它正面临一个物理上的冲击，部分街区面临拆迁的命运。当时我们以为一块电玩集散地会就此风流云散，不过好在那次拆迁几乎没有涉及游戏店铺所在的地带，于是它顽强地活了下来。可没想到的是，如今其却在其它因素的影响下消颓，一年多前的文字，似乎只是说早了一些……

天堂这个词，也许我们确实说过，不过那并非是一种恭维或溢美，只是一种美好的向往。天堂是相对的概念，关键在于我们的信仰在哪里。

真心英雄



小沛

●休息未必是件好事，特别是在自己没事可做的时候，同时身边也没有一个人。

●《铁拳DR》的魅力就是不断挑战，特别是通过网络和全世界的玩家比拼成绩。这几天没干别的，就研究这个了。

●上期截稿后，北斗到我家看《王的男人》，其中“断背山”的一幕实在很倒胃口。于是不禁感慨：难道人有了权和钱之后就没有正常一点儿的娱乐了吗？幸好我是个穷人！

●某夜被蚊子叮了6个包，实在忍无可忍，于是将清凉油、蚊不叮涂了一身，并点上蚊香，最后盖着被子睡！结果早上起来后，发现鼻子上竟然又被叮了一口！

●我真的该减肥了！我的床板儿断了！

叶子说：沛沛这期的手札真是有感而发，生活气息浓重，可我看你的体重还不至于压断床板啊。

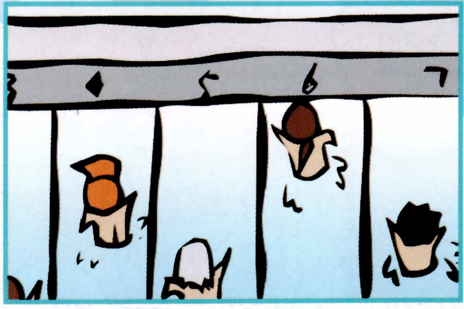
“游戏，为我扫除烦恼。闯家，让我倍感温馨。”

——北京 杨飞晨

VOICE 将近一个月的狂欢后，高考成绩下来了，一个不愿意接受的事实摆在了我的面前，一次失常发挥偏偏碰在了高考上，这就叫“关键时刻掉链子”吧……“都是你自己找的，高考前一个月还每晚玩游戏，要不，怎么平常都考重点的分数，高考时连重点都没考上！”老爸严厉地批评了我一顿。不过，我并不后悔，我喜欢游戏，是游戏陪我度过了艰苦的高三生活。虽说成绩并不理想，但起码还是个二本吧。人生需要的是不停地奋斗，而不是屈服于一次的失败，你说是吧，姐。所以上大学后我会一直努力，同时还要继续支持游戏，做到两不误。现在我正在研究日文呢！以后上电软当个编辑也不错，到时候，由我来主持闯家，嘿嘿……　From 山东胶南 邵荣

这个乐观的心态非常好，无论什么时候，都不要后悔，况且，你也根本没有要后悔的地方嘛——快乐经历过、挫折经历过，使人心理成熟的因素已经品尝了不少，叶子觉得这是很宝贵的，其实你要比那些老老实实学习，安安稳稳进入大学的人多了很多人生经历和体会，很多年后，这些都是很宝贵的东西。

其实发挥失常这种事，也是难免的，也许某件事就和自己的状态低谷碰上了。不过若是由于自己的内心产生过度紧张等情绪，可要记得日后多锻炼一下心理素质，因为社会上有更多远比高考更考验人的情况发生。但不管怎样，叶子相信，成绩的不理想，



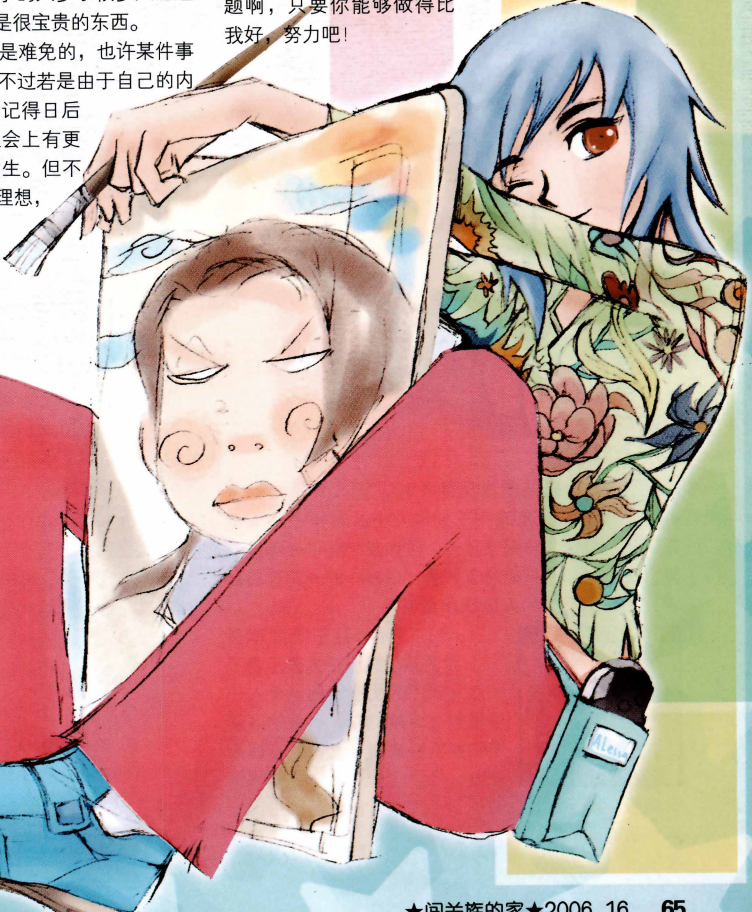
并不是由于你平时打游戏造成的，否则又怎么会“平常都考重点的分数”。其实个人觉得你父亲说的话并不合适，家长对于孩子永远应该是安慰和鼓励的，责骂是一种负面的东西，说出来后自己痛快了，但它们却转嫁给了孩子。对于“负”，我们要做的不是把它转移出去，而是利用“正”将其弥补、消除、填平，否则这份或大或小的痛苦始终存在，区别只是谁在承受。所谓“自找的”这种话，请不要再说了吧。

其实你姐我也可以说关键时候掉过链子的……其实当初高考时我原本打算学医的（我那时还是考前报志愿），但老妈非说那个挨累，又说我先天手笨外加神经迟钝（当然了，这些好像也确实是事实……），总之觉得我发挥好一些可以考上清华，于是逼我报那里。我当时细胳膊拧不过大腿啊，再加上年纪轻轻楚楚可怜的，只好服从安排了。不过在考场上越想越郁闷，这一来影响了发挥，最后成绩虽然还算不错但离第一志愿可就有差距了。好在第二志愿落差不算大，还有出国交流的机会，才不至于使老妈太伤心（现在想想，当时很是不应该，我好像在考场上跟她怄气呢）。不过我觉得，不论怎样，都是人生的一步，踏出去，就是自己的经历，都有意义，都值得珍惜。其实自己本来是特老实一小孩儿的，出国颓废一圈回来后就变成了这样，造化弄人啊！

不知不觉就说了这么多，这些往事连我自己都快遗忘了，哎，挖个坑儿，填点儿土，再把它们埋回去吧。我们从过去延续到现在，是要往前走的，再说现在的这个自己，我也很喜欢。想来主持闯家么？没问题啊，只要你能够做得比我好，努力吧！

『家事国事电软事，事事关心。』

——河北邯郸 翟振威





Rainy Day!



●异度传说玩得很开心，但身体不适只好白天打点滴晚上打游戏，虽然生活如此疯狂，但我的精神却相当不错，难道说我的体质与正常人类略有差别？

●本来我很懒惰，到家以后就不肯动窝，一直盯着电视看。但是最近北京经常在晚上下大雨，导致本人经常像疯子一样跑到楼下看雨，享受着凉爽的晚风和绵绵细雨，但同时也享受到了无数蚊子的袭击，看来天意也是要我在床上盯着电视打着游戏度过全部的业余时光！

●前些天收了个徒弟跟我学日语，从我这里学到全部是蟑螂、蛆、癞蛤蟆、壁虎、蝙蝠之类的单词，导致本人非常非常想知道“土鳖”的日语说法……

雪飞

叶子说： 魔王完全恢复了生气，邪恶功力尽显，正所谓“毁人不倦”也，话说我很想知道他下期的英杰传要写哪个古怪人物呢！

VOICE 作为无机一族，实感惭愧，因为家长的不允许，就连电软也只能偷着看，只能把大把大把的银子砸进PS2机厅老板的黑心口袋里（一小时五块钱，黑吧？）只能看着那些超级大作望梅止渴，只能每个月勒紧裤腰带存钱。但这一切都值了，因为我的身边，还有千千万万个家人，我安心了。只想静静地躺在闯家的枫叶林中小憩一下，梦中，也许会有一片绿色的叶子落在我手中。 From 湖北潜江 唐旭

VOICE 无聊的暑假，无聊的我。老实说，现在电软与掌机迷的封面纸质我最不满意，买回来后往床上一丢，无任何外力作用于它，竟然会“自然卷”！发展到最后用任何力都不能使之复原！

From 广西北海 郭耀

VOICE 叶子小妹，大哥恳求你不要再欺负风林了，我可是看着他写的东西过来的老一代玩家。本着尊老爱幼的传统美德，不要老PK他乐，这几年他可浮肿了不少。

From 山西太原 史磊

VOICE 最近在学校里认识了一位玩TV Game的男生，他好像从未见过女孩儿喜欢游戏，所以拿我当宝贝……被人崇拜的感觉不错，我也很高兴认识他，喜欢TV Game的人都是朋友。

From 北京 王紫萱

VOICE 如果说游戏也能承载文化，那么它将是文化最生动最有趣的表现方式。

From 北京 张易雄

VOICE 希望电软中的图片更新一些，你们的一些文章中用了与以前重复的图片，比如黎明公主、暴风传说、幻影沙漏中的许多图片在以前的杂志中重复出现，希望各小编有所注意。

From 北京 高苏

VOICE 不因换季而不想你，不因路远而不念你。不因忙碌而疏远你，更不因时间而淡忘你。不能想见的日子里，我会耐心地等待你。半个月买一次电软，还得骑一个半小时的单车的日子我已经习惯了。

我和电软是2002年在部队的时候认识的，当时是大连籍战友拿来的，同时还有PS、GBA。我家是一个小城市，我所知道的就一个书摊卖电软，而且还不是期期能买到的，当然，我的经济条件也不太好呀！我得骑一个小时的自行车才能买到哦，很辛苦吧。但我还在坚持，支持电软，给家添砖加瓦。只要能赶上回函，我一定填，就是写的少点儿，不好意思。 From 辽宁海城 李荣升

VOICE 又是一个长假期，大家用力地玩游戏，但是游戏之外还有很多东西不要荒废了。

From 广西桂林 王剑

VOICE 来部队都半年了，半年的时间我学到了很多，但也失去了很多。唯有电软一直陪伴在我身边，让我感到了久违了的家的感觉。我很想家，想的吃不下筷子吞不下碗了，我要回家！ From 重庆 刘小琦

VOICE 电击里加入的格斗竞技场实在是太赞了！强烈建议从下期开始多收录一些斗剧06的精彩对局，特别是VF4和SF3.3的，这应该是这两款神作的斗剧告别演出了。再次强烈要求电击里加入更多的像格斗竞技场这样的栏目！

此外，大怪，作为一个狂热的格斗游戏爱好者，我十分地仰慕你，特别是在看完你VF的比赛录像之后更是加强了本人的这种信念。所以强烈建议你弄一个与玩家进行格斗经验心得交流的栏目。还有就是希望给格斗竞技场加入专业的解说，这样更易于我们这样的格斗fans对其中的技术知识进行学习吸收。

From 山东青岛 陈宇

VOICE 自己只想上闯家一次就行了，并不贪心；只要中奖一次就行了，并不贪心；考大学进本科就行了，并不贪心；NDS与PSP有一个就行了，并不贪心……叶子姐，通过这一番话，你应该了解我的为人了吧，看在咱俩都是生化fan，就让我进几次闯家中几次奖吧！……对了，我这样说不过分吧……

From 安徽合肥 痴心绝对

VOICE 天气炎热，不过最好不要开空调，免得消耗能源的同时还造成环境污染。不开空调省下的钱足够开电扇打游戏的，如果电扇都不开，就可以用风扇钱买汽水了。

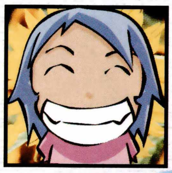
From 广广东佛山 伍海宁

VOICE 叶子姐好，这张回函卡也太小了吧，总觉得连句完整的话都写不完……是否可以改大一点儿纸张呢？

最近细细研究了一下龙哥，不论怎么看都像是河马与鹿的合体呢，河马与鹿，简称马鹿，日文中马鹿的意思好像是……龙哥不要扁我啊，我HP才1，碰一下就完了，到时候你也脱不了干系啊。 From 上海 蒋峰

VOICE 看了185期雪飞兄的手札，此人真是好睡之徒，羡煞我等一干失眠人士。看样子加班熬夜其实可以让人睡眠充足……这让我想起了今年春节晚会上，小品《小崔说事》里“白云”的一句经典台词：“没心没肺的人睡眠质量都高。”

From 辽宁新宾 李岳



没关系没关系，大魔王看了一点儿都不会生气，他这个人一般是越被骂越高兴，有意制造逆境和挫折感来锻炼自己的心理承受力，修为已至化境，令我等十分佩服。而且话说回来，身为魔王，经常要勇于承担那些折磨人的游戏攻略，这要是有心有肺估计早被气死了……这次魔王做了异度3，已经感动得不能行了。

“走后门能进闯家吗？”

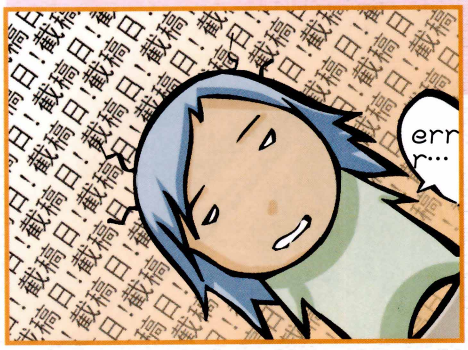
——河北秦皇岛 贾随斌

VOICE 我认为游戏很好玩，但我妈妈常说对眼睛不好。我开始是十分的反对，不过后来每次打游戏久后，眼睛就会十分疲劳，有时还会胀痛，这时我才相信了。我想告诉闯家，游戏是好，但眼睛更重要，保护好眼睛，才能体验更多的游戏嘛！

From 四川都江堰 吴炜林



无论什么场合下用眼过度都是不合适的，倒并非是“游戏等价于对眼睛不好”。不过色彩斑斓的图像在眼前闪啊闪的，再加上我们很多人随意之下经常坐得离屏幕很近，这样的情况确实容易对视力造成损伤。人这种动物有一个毛病，就是对慢性的、不会立即见效果的东西缺乏重视——大可说到环保建设等问题，小就到家里诸位的这一双双眼睛。沉浸在声光效果里玩得high了，怕是连着七八个小时都不让眼睛歇一歇，这样也许当时见不出多大影响来，但日后眼睛由于长时间疲劳所带来的毛病可就会找上来了，大家千万不要大意。其实叶子也容易犯这毛病——有时是因为工作任务，有时是因为自己的喜好——总之抱着一个游戏



连打一天，结果因此眼部感到剧烈的压迫性疼痛感，头痛得也十分难受，不得不闭眼修养，睡不着也只能在床上躺着，滚来滚去，一耽误就是一天。我怀疑自己的脑神经也已经被折磨出些毛病来了，哪天一定要去医院看看，但愿他们别说我是神经病就好……

大家对待眼睛的问题上马虎不得，不要因为一时的快意为日后酿下病根儿，打一会儿游戏，就抬眼看一会儿窗户——望远儿、或者看看绿色什么的都很好，这种简单的动作就可以起到调剂保护的作用。总之，即便自己已经近视了，但我们千万不要短视。

VOICE 街霸中春丽的那招头朝下的旋风腿，感觉这招很难办到，难道没有地心引力（笑），叶子可以试一下。

From 山东兖州 Max

信的开头说“请教一个问题”，我还以为是什么要紧事……干吗啊，要我头朝下分腿倒立，告诉你，我很少穿裙子，叶子倒过来你们也没什么好处。

这招很难办到吗？你看人家直升机，还不是转着转着就起来了，所以春丽的这招也没什么不符合物理法则的地方吗。你要多练习，年轻人要有毅力；等你练成了，要是哪天在路上遇到了不法歹徒之类的，到时候你见义勇为，上来就给他们亮出这招“Spinning Bird Kick”，那是何等的魄力啊，绝对技惊四座，将坏人吓得屁滚尿流，说不定你救的人还会拜你为师。等你把这招传颂江湖，发扬光大了，那时候俩人见面都用这招打招呼……呃……这场面似乎有些恐怖。

不过说起这模仿游戏人物招式的事儿，我倒记得以前在网上看到过一位很有想法和恶搞精神的玩友的发言，说是自己在家亲身模拟测试三国无双里各角色无双技的实际使用难度——吕布的无双是比较容易学的，拿根拖把在那里蹦啊蹦的就差不多了。孟获的也很好练，当然了，除了会让楼下抗议之外怕是制造不出什么其它效果……不过同样是动作外观并不花哨的关二爷，他的无双难度其实可不小——尤其是真无双收尾的那几下，保持那种速度连转几圈人估计就晕了，要是手里再拿个扫帚什么的恐怕家里的东西就全给扫倒了。

你要加油，争取早日修炼出诸葛亮的激光来。

“要多摸索，不怕麻烦，这是游戏者的精神与归宿。”

——广东海丰 施达维

VOICE 想问叶子姐一个问题，你平常是怎么选购机器的（PS2这类型），我该买几万型号的好？PS2的游戏到底有多少？FF12正版光盘卖多少钱？

From 浙江宁波 周辉



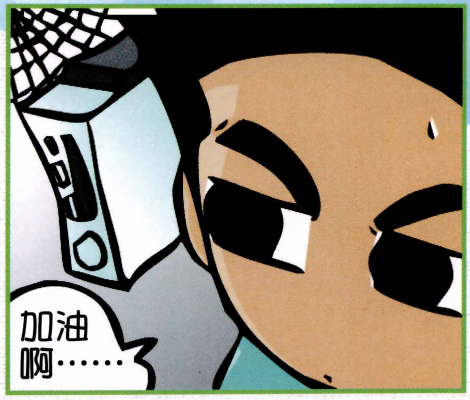
说过多少次了，花钱买东西的事不要问我——我是典型的热血上身头脑冲动型，不花钱则已，一因为心情问题想花钱（或者被别人蛊惑）就毫无节制……叶子的花钱行为基本是拿出来供大家鄙视的——请真诚的鄙视我。

现在的PS2在游戏店里买的话，应该也只能买到7万系列型号了吧，估计你没什么太多选择，而且也不必有什么选择——正如PS后期那样，其整体销售和技术等方面都已稳固成熟，属于平稳的买卖阶段。找当地规模比较大、相对比较体面的店去买，应该不会吃什么亏。

PS2的游戏数目我可不知道，你不会是想一样收一张吧？那工程可就浩大了，如果你是想做PS2相关的资料库或者百科全书的话，建议找到确实可靠的投资人再来具体实施行动……

前段时间听朋友说日本有的店家在打折，FF12的新品只卖四千日元的样子，于是托其去买，结果被告知已经售罄，残念。然后我那位朋友说再等等吧，我觉得还是有点儿贵……

FF12没买到，我的购物症又被勾了出来，最近考虑要再订购一批游戏以做收藏！



VOICE 好像拥有一台属于自己的PS2，每次看到杂志上介绍的好游戏，都有一种想玩的冲动，可是冲动过后留下的只是一手的汗水……呼，真的好羡慕那些有PS2的朋友，可以玩自己想玩的游戏。天啊，哪天能让我在路上捡到一千多元钱呢？可是天上只有乌云朵朵和落下的细雨。你的眼泪从天而降，落在我手心，化在我心里。

From 四川宜宾 秦培茂

叶子的最好成绩是在大学的时候，一天逛街时拣到了5块钱，当时附近没有警察叔叔，我就把这钱给了在路边一个乞讨的人……应该还不算做错了吧？

身外之物，不可强求；非己之物，切莫轻取。

最后一句话是歌词吗？意境不错，我很喜欢。

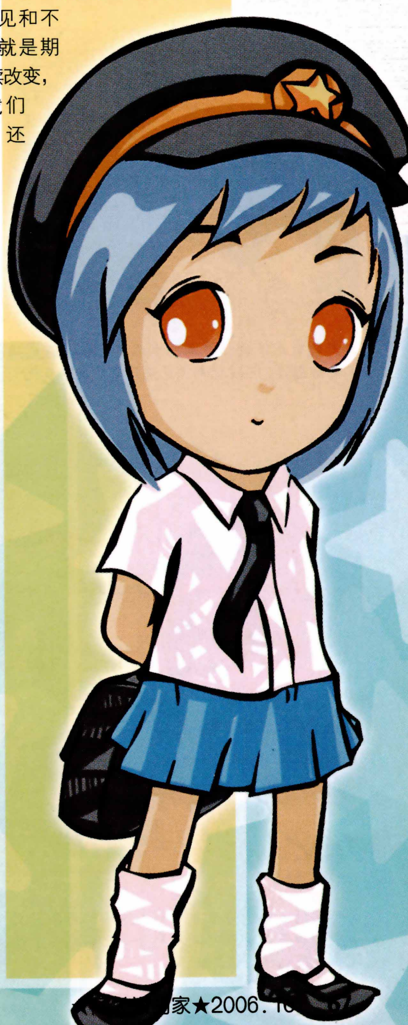
VOICE 越来越多的字，图也少了不少，说话有时过于偏激，造成两极分化的感觉——何时电软变得如此不耐看了？看了4年了，头一回冒出这种念头，不知是隐藏了许久还是一时有感而发。

From 广西南宁 叶晔

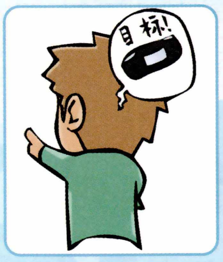
是我们每期的质量有所起伏，不够稳定，所以才造成了读者的不良感觉。你说的这些情况，有些的确是问题，有些则可能是我们矫枉过正。但不管怎样，大家肯把意见和不满说出来，就是期望杂志去继续改变，这份心意我们不会辜负，还请期待。

『PS2+空调+可乐，三合一完美组合。』

——重庆 王东



你又在说胡话了



大怪

●说来丢人，上周休息时才发现买了近一年的正版真三国无双四正在角落中哭泣……洒家突然发觉此物买回来放机器里一次后再未动过！于是将此物放入PS2中，居然一时不可收势，找到了久违的爽快动作感啊！经过一个下午的努力，洒家已经将马超的究极神兵龙骑尖以及美周郎的宝刃古锭刀真打入手，大家快来给我呱唧呱唧（当我转天将此宏伟战绩告之唯夜小妹时，这妮子居然说：“打一年多前就全部收集完了，你这两个角色的武器还是最简单的，是人就……”洒家点着手指回屋鸟）。

●说到三国无双四，给各位透露一下洒家的最爱角色，乃是超美型的许褚字仲康，蚩尤瀑布碎目指！

●PSP版的TKDR移植度之高，实在令人难以割舍，洒家是流着泪水将PSP还给小沛的……下个月初PSP必定入手！

叶子说：大怪显然已经跟现实社会有了时差，居然在我面前炫耀三国无双，这不是找被侮辱呢吗。而且，我十分的不相信你会去买PSP。



←刺青之声　福建　加百列
你那幅只有一张脸的画吓了我一跳，还是这张更好看一些。有点像官方的壁纸，另外你的笔名是什么意思啊？

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。　口责/小沛



↑狼人　广东　郁耀明
你的画风果然很像小岛文美，这个狼人实在是太酷了，不禁又让小沛开始怀念过去的《恶魔城》。



↑樱战　山东　AYA1987
这幅画倒是很不错，可就是尺寸太小了一点，登在杂志上有点勉强。以后要多多注意我们的投稿须知。



↑森兰丸　福建　廖羿
森兰丸变得这么帅了？或许你应该把这幅画投到光荣公司，或许他们真的会在《战国无双3》里采用呢。



↑星之卡比　北京　cloud
彩铅的效果很适合用来画卡比，这让画面充满了童话色彩，不过你的上色应注重层次的变化。



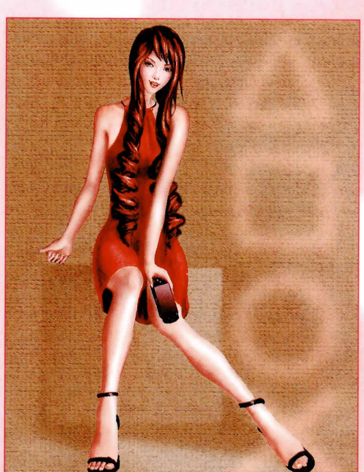
↑高达　河北　姚一鸣
你终于又来了！这次的高达还是画得很传神，不过画人物方面你也要加紧练习啊。



←时之精灵　扎肯首斯　四川　林蓉
很遗憾小沛对这个角色不很了解，看他的样子也只是个大众型帅哥，你在构图上应该考虑改进一下。

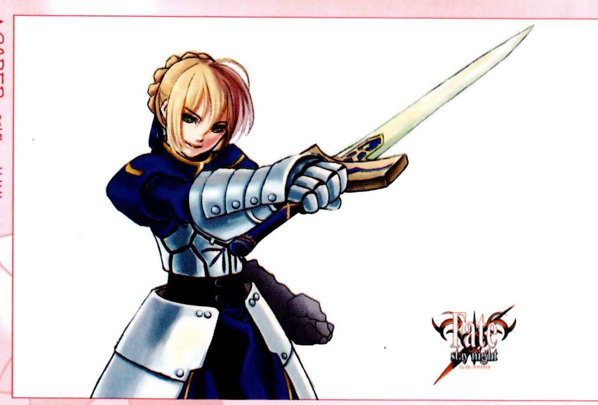


↑女忍　河北　张丹
看画面的上部，好像是一幅未完成的作品，而女忍的脚下也有点问题，影子是白的吗？不过人物还是画得挺可爱的。



↑PSP女郎　上海　蒋振华
比起最近索尼在广告上惹的麻烦，他们还不如学学你，干脆直接用漂亮的showgirl为产品代言算了。

↑SABER　辽宁　王昧
很专业的绘画技巧，只不过所画的人物不是那么热门。另外，她的左手好像和身体的细致程度有所出入。



投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



PS3的真正高价策略

在过去的十年里，索尼的PS系列主机一直牢牢占据着家用游戏主机市场的第一把交椅，即使是在今年，PS2仍旧是销量最好的主机。这次我们仍然延续上次的话题，在上期的热线中，我们刊登了美国著名的调查咨询公司DFC对PS3未来走向的看法，其最近又发表了一份长达600多页的调查分析报告，上面指出，微软和任天堂在新一轮的主机大战中都有成为业界主导者的机会，主要原因有二：1、PS3的高额定价将会减缓整个游戏行业的增长势头，特别是软件行业方面；2、如果索尼仍然按照既定的策略来发售和推广PS3的话，那么它第一的宝座将很有可能不保。

目前PS3最大的弱势不仅仅是在于其主机过高的定价，同时更重要的是由这种高定价而将其带入了一个并非面向绝大部分的玩家、而是面向一个数量群相对小得多的玩家群的商业模式的境地。索尼在宣传PS3时就已经多次提及其不仅仅是一个游戏主机，而更加是一个综合性的娱乐平台，事实上，久多良木健就在今年6月份接受一家PC杂志采访时，甚至提到PS3是一台计算机，而不是一台游戏主机，我们不妨来看看久多的原话“we don't say it's a game console, the PS3 is clearly a computer unlike PlayStations so far.”久多良木健同时在采访中表示，PS3从某些角度上来看更像是PC而不是传统的家用主机，而且也是可以不断向上升级的。

从久多的这些话中我们至少可以明确这么一点，那就是正是由于PS3的这种可向上升级的特性，所以不但其最初的发售价格就高，而且即使在发售之后的几年时间之后，在别的家用主机自然而然会降价的时候，PS3仍将由于这个特性而不会降价，反而有可能像电脑那样需要不断的由玩家自己掏钱升级硬件——正如久多所说的那样“PS3 60GB的硬盘容量将来必不可免的会觉得不够用，内存在将来也会让人感觉太小。”这些在未来注定需要升级的硬件从哪里来？天上不会掉下来，索尼也肯定没有举办慈善活动的意愿。

显然，我们之所以说索尼针对PS3的策略将会缩减其用户群，并非仅仅是其599美元的高价，毕竟一次性的投入对某些玩家来讲咬咬牙也未必不能挺过去。但如果真像久多良木健所说的对PS3进行定位的话……大家还是早些做好心理准备为妙。

1、PS2 50009型硬盘安装的方法和具体步骤，需要哪些硬件和软件，价位是多少？2、PS2版《生化危机4》中怎么观看换装的CG呢？我打了三遍可一次也没有看到？3、市场上目前出现了“OS”这种掌机，小弟想问一下其价位以及卡带价格，有什么功能？另外，本人对电击收藏有一些小建议：电击中的一些企划少了很多，包括无坚不裂已经几期没有看见了。还有电击的总体内容明显没有以前的精彩和丰富，E3展的电击内容不够丰富，只介绍了SONY的主机，而后几期的电击内容难以让人想起前面。（辽宁沈阳 高卿权）



↑这个就是ONE STATION的外形了。

1、50009安装硬盘的方法和其余5万、3万系列的PS2主机的安装方法完全一样，硬件方面，除了主机之外，还需要PS2网卡和硬盘，软件方面则是一张HDL的光盘。由于伴随着5万系列的停产，PS2专用的网卡也早已经停产，目前已经不是很容易找到了，价格大概在300左右，至于硬盘的价格，由于可以和电脑硬盘通用，由于受容量大小、转速、品牌等方面影响，具体价格就只能根据你自己的选择来看了。至于HDL引导盘，游戏店里D版的盘几块钱一张而已。2、PS2版无法观看换装CG，因为PS2版的过场CG是用NGC版的即时演算录上去的，所以NGC版中可以看到换装的动画而PS2版的无法观看。3、OS，全称“One Station”，是一款由国人开发的16位彩色掌上游戏机。从外形上看，OS和任天堂的GBM非常相似，体积和重量上也差不太多，使用3节5号电池，其主要使用的是自制的游戏合卡，有多款FC游戏的合卡也有多款MD游戏的合卡，使用的时候将卡带插入主机上方的插槽即可运行。虽然OS也有自己的专用游戏，不过相信还是FC和MD上那些经典的游戏更加吸引人，如果能够全部移植过来的话会相当吸引人，不过可惜的是，OS只能使用自己专用的卡带，游戏必须经过官方的转换然后发售专门的游戏卡才行，这一点严重限制了OS的游戏数量和其竞争力。龙哥认为，虽然作为掌机OS的性能并不强悍，不过FC和MD上毕竟有着太多可供怀念的经典作品，再加上其不到300元的价格，如果能够发售专用烧录卡的话，相信还是会吸引到一些玩家的。最后简要介绍一下其性能参数，主机尺寸：10.2厘米(长)*6厘米(宽)*2.95厘米(厚)，重量：75克(不包含卡带)，CPU：8BIT和16BIT双CPU，使用电源:5号电池X3，液晶屏尺寸：2.5英寸，分辨率：320X240，液晶屏发色数：2万6千色。产品包装里出了OS主机之外还附带可接电视的视频输出线、5号碱性电池×3节、游戏机吊带和电池充电器。“电击”光盘内容的问题，我们将在近期内有大的调整。

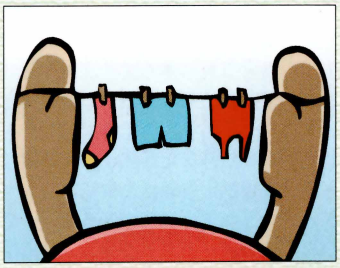
请教龙哥几个问题：1、《生化危机·死寂》的CLASSICAL MODE究竟有几套隐藏装？有五个衣柜可只有两套，难道是一周目一套衣服？2、《生化危机·死寂》通关后，有一个SAVE NUMBERS，若为零是否会有什么奖励或情节触发？3、有关DS上的FF3，我万分期待，不过，我日文不行，不知FF3DS美版是否会出？出的话大约何时能发售？不会要我等一年吧。（北京 刘梦雨）

1、当你用任何人以完美结局通关后储存记录开始新游戏，便能得到一把特别钥匙，用它可在一楼大厅边上的更衣室中更衣（每人均有两套）。这些都是DS版原创的服装，有几套还是比较“邪恶”的。2、这个就是游戏中的存储次数，只影响通关后的成绩评价，没有特殊奖励也不会触发什么隐藏情节，这种将游戏存储次数作为通关后评价要素的做法在许多类似的动作冒险类游戏中都有。3、这次的DS版《最终幻想3》绝对是值得期待的大作，日文版预定是在今年8月24日出，美版是肯定会出的，不过美版FF3的具体发售时间目前还没有



↑FF3里的西德，FF出场频率最高的角色。

真正确定。龙哥去了SE北美分部官网上的FF3专区查看了，目前官方尚未公布美版的正式发售时间和价格，去了几个



大型国外游戏网站和网上游戏商店查找，也是说法各一，有9月12日的、有10月3日的、也有11月1日的，虽然还无法确定最终具体发售日，不过美版FF3的发售日应该基本是在9月中旬至11月初这段时间之内的。与日版相比，也就晚上了2个月左右，不用等上一年，放心。

万能的龙哥，小弟有几个小问题想请教一下：1、《真三国无双4·帝国》里的4级武器要怎样才能弄出来啊？2、我家有台PS2的光头已经完全不读碟了，用什么办法可以使之再“工作”一段时间？调大功率之类的方法可以吗，具体要怎么操作？就这两个小问题，请龙哥一定要解答！（四川洪雅 魏翔）

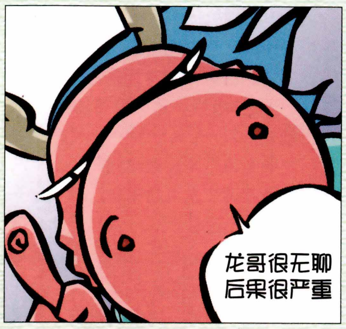
1、取得lv4的条件就是在“武器开发”中，武器锻造的等级lv4↑+同性质lv3武器，难度不限。锻造项目分刀剑、长柄、特殊(例如扇)，每次关卡结束，在“武装开发”选项，每锻冶一次20分，每100分升一级，最高可以达到lv5。一般来说，有3种方式可以获得第4种武器。第一种是拿到“三国无双”称号(即单场战役击破一千人)，争霸模式或自由模式皆可，之后再到争霸模式使用该名武将去战斗一场后就能拿到；第二种是在争霸模式下，玩家使用武将在任一关卡击破500人，关卡通过后专用武器入手；第三种是在争霸模式下，玩家武将成为皇帝之后，下一场战斗完成后自动取得。第4种武器入手后，通关后重玩的时候，该武将如果还想使用lv4武器，武器锻造等级必须到5级才能继续使用。另外，在取得lv4专用武器且玩家武将锻造到达5级后，还可取得加强lv3武器的卷书。2、光头已经完全读碟不能呢？如果确定是光头老化问题的话，的确只能通过调节光头功率来让其“回光返照”了，不过最后这一次风光之后就是彻底报废了。这里先说一下比较普通的光头调节：PS2光头左面有一个三角螺丝，它是用来调节光头与碟片之间距

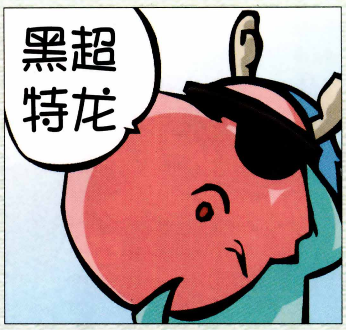
离的，要调节它需要用专门的工具才行。顺时针是增大光头与碟片间的距离，逆时针则相反，不论顺时针还是逆时针调节都不能超出一定范围，如果开机听到响声就证明往同一个方向调节过度了，只需反方向调回就行，这其实是因为一些盗版盘由于母版碟过度刻录导致数据刻录不深，光头的光束不能读取数据读碟不能而出现六颗珠的画面或黑屏等，当光头缩短与碟片的距离，一般这个问题就解决了。更进一步的方法就需要打开光头盖，再拆去托盘的螺丝将其拿走，就能看到在光头上面左右各有两条金属棒，再往上的正中间有一颗五角形的金属螺丝，这是调节光头支架的上下距离，也是影响读碟是否顺畅的重要因素。同理，顺时针调节支架向下反之则向上，通常五角形螺丝要和三角形螺丝一齐调节才能达到最佳效果。最后实在什么办法都不行了才可以考虑调节光头功率，只要折开三角螺丝，再拆开固定两条金属棒的十字螺丝，就能拿整个光头出来，光头下面有两个调节钮，一个CD，一个DVD，记住实在是没别的办法了再调节光头。

龙哥好！《恶魔城・苍月十字架》中，我已经将最上层的BOSS打败了，要怎样才能引发特殊剧情呢？另外从一个镜子转换到另一个镜子所需要的魂是什么呢？还有，就是关于容量计算的问题，KB、Mb、MB、GB这几个单位之间有什么联系，又有什么区别呢？

（贵州毕节 王宇）

在“苍月”中也是有多重剧情的，正常游戏下最后回到“狂乱之花园”，那里有一个从前不能进入的BOSS屋，现在可以进入了。进入之前有两种选择，如果没有装备“弥娜的项链”（**ミナのおまもり**），则在苍真进入之后教主会把弥娜杀死，之后苍真体内的混沌力量进发出来，德古拉再一次苏醒了……如果装备了“弥娜的项链”，则在苍真进入房间、教主把弥娜杀死后，有角指出那是假的，而事实上这个被“杀死”的弥娜也确实是DOMMITRI假扮的。之后来到“罪人之塔”那间冒着黑烟的屋子，JULIUS用大十字把门打开，有角跳了进去，苍真也跟着进去，这里的路线并不算复杂，走到尽头就会见到死神并引发BOSS战。BOSS战后往左走进入最后的地点“深渊”，深渊的地形可以说非常简单，途中需要干掉一个吸血鬼BOSS，在最后的SAVE ROOM补充完后，苍真来到一个血色的空间，见到有角被打败，教主被DOMITRI杀死，但DOMITRI无法掌控魔





王之力，使自己变成了巨大怪物……将其解决掉之后就会迎来真正的GOOD ENDING。进入镜中世界需要的是第112号魂，这个魂是在打败BOSS镜魔之后得到的，你现在身上应该已经有了，有了它就可以进入城顶的境内打火魔。容量方面的换算问题，其实非常简单，本刊也解释过非常多次：通常情况下有“bit”和“BYTE”两种基本单位，1BYTE=8bit，通常在IT行业和日常生活中都是用“BYTE”作为基本容量单位的，只有在游戏领域才会用“bit”作为基本容量计算单位。而“K”，其实是“千”的意思，确切来讲，1KB=1024BYTE，同理，1MB=1024KB，1GB=1024MB，其余的换算也是同样的道理。

小弟有几个问题要请教您老两句：1、PS2读盘时显示了"PlayStation2"这个标志，可是读了差不多5秒钟就又退了回来，请问这是否与盘的磨损程度有关？2、用PS2放DVD影碟出现一卡一卡的情况是盘太次么，D9的是否也存在这种情况？

（四川都江堰 高照）

1、出现这种情况，有可能是光头读盘能力下降的缘故，也有可能是盗版盘质量太差的缘故，你用这台PS2读别的游戏时情况怎样？如果读别的盘也会出现类似的情况，那么很明显是光头的问题，有可能是光头长时间不清洁导致读盘能力下降，也有可能是使用时间比较长出现的光头自然老化现象；如果读别的盘没事，那就很明显是这张盗版盘质量太差了。2、这个和上面的情况基本上是一致的，看来你光头有问题的可能居大。读盘能力与光盘是D5还是D9没有关系，D5和D9的差别只是在于光盘存储技术不同而导致的可存储容量差别，对光头的数据读取没有丝毫影响。

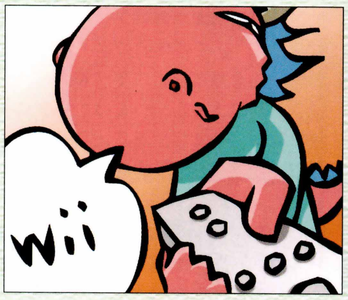
1、听说SC-MINI SD对GBA的兼容性不够好，会拖慢，会花屏，是否是这样的？2、我想玩GBA和NDS游戏，龙哥推荐用哪款烧录卡？SC-SD、EZFLASH4、M3电影卡还是其他牌子的烧录卡？（上海 方继幸）

1、事实上，SC系列的烧录卡产品在对GBA游戏的兼容性上都不够好，包括SC-CF、SC-SD以及SC-MINI SD等等都是如此。在用SC系列的烧录卡运行少部分GBA游戏ROM时，的确会发生拖慢、花屏甚至是白屏等情况，不过对大部分GBA游戏还是兼容性不错的，而且龙哥认为购买NDS烧录卡的玩家应该更多的是冲着NDS游戏去的吧，比较烧GBA游戏玩只是一个附加功能而已。2、目前市面上的烧录卡牌子可以说是五花八门，本刊在上期的开卷特辑中介绍了比较流行的几种NDS烧录卡品牌及其优缺点，相信对你的选择还是有较大帮助的。SC和M3系列对NDS游戏的兼容性较好，对GBA游戏的兼容性要差一些，EZFLASH4对GBA游戏的兼容性不错，但在对NDS游戏的兼容性上则是差上不少。毕竟用烧录卡玩游戏本身并不是“正大光明”的手段，无法做到十全十美也是情有可原的事。

龙哥：在我们这个落后的小城市，MD仍是主流的主机，这里没有游戏店，只有批发小市场里才有卖游戏机的地方，卖的也是FC，MD这些主机，掌机也只有俄罗斯方块。只有看电软，才知道有这么多主机，很羡慕那些能玩到次世代主机的玩家。这次我是想问一些MD上游戏的问题，如果龙哥不给我回答那说明龙哥也有苦衷，必竟这些问题太过久远了。1、《光明十字军》地下三层那个字母踏板谜题，怎么按那个铁门才会开？2、《皇帝的财宝》最后要开那个大门，需要哥拉之角，哥拉之爪还有一个我没得到，迷宫中那个人叫我砍树给他儿子做木筏过河就能得到，他儿子我见到了，不过砍什么树？

（山东充州 MAX）

1、《光明十字军》的问题，你是指地下三层骗小鬼开门后地上那个由8个英文字母组成的机关吧？这个谜题仅仅这样猜是没用的，因为这里并没有留下什么破解谜题的线索，想要解开谜题，就必须使用瞬间移动回到王宫，在王宫中找到公主并与之对话，对话后得知解开这个机关的密码其实就是国王的名字：“GARRIOTT”。2、《皇帝的财宝》的问题，游戏中一共有4件“哥拉”系列的道具，它们分别是哥拉之眼（**ゴラのめ**）、哥拉之趾（**ゴラのつめ**）、哥



拉之牙（**ゴラのつめ**）和哥拉之角（**ゴラのつの**）。其中，哥拉之眼是从多处获得的，用了去美鲁加托鲁城城外北面的女神像旁打开前往火山洞窟的传送装置；哥拉之趾是打败炎之怪后得到的，哥拉之牙（**ゴラのつめ**）是乘坐木筏打败会变成铁球攻击玩家的波鲁波姆（**ポルボマ**）后得到的，哥拉之角（**ゴラのつの**）是在打败第三个头目之后得到的（之前要去拿到大蒜。做木筏的问题，是在那个人让我找做木筏的木料附近，有一处同时让四个开关开动后落下一宝箱的场景，取到宝物后就可以去拿木料，在水边使用木料就会变成木筏。

【喧宾夺主】



关于投身游戏事业

■问：我看《电软》有近一年的时间了，整体感觉都非常棒。能把某位编辑贵称为哥的，可能不仅是由于您做的时间比其他人长的缘故吧？的确，就连我这个新手都看得出来，您的专业知识和做人一定都是可以值得令人敬佩的。我是一名即将进入高二的学生，学业方面压力什么的，想必您比我更清楚。我从小就玩游戏，从95年的一台“梦童”FC开始，游戏之路也就开始了，我虽然不是每一款TV游戏机都拥有，但主流游戏机却不曾落下，从FC开始，到后来的众多16位SEGA的游戏，最后是初一拥有的PS，到伴我度过了一个中考后的神仙暑假的王者PS2。直到拥有PS2的不久后，我的理想已经完全从萌芽长成了一颗参天大树：那就是制作游戏，为中国游戏业出一份力。有了这个理想后，我曾对我现在奋斗学习的东西表示出质疑（其实以前就有过，只是一次比一次强烈罢了）难道我真的要为这些一生中都难得用上一次的知识卖出自己宝贵的少年年华？等到快而立之年，方去向着为理想启动第一步？我认为这已晚了，毕竟时间不等人。值得庆幸的是，家人很支持我，我说日本是游戏王国，我想去日本留学。在做了些相关了解后，在日本读大学，家庭无法承担这笔费用，但若是在日本读研究生，费用会低许多，家人还是愿意的，

但这样真的好吗？去了以后真的就能顺利圆梦吗？现在家人最好的建议就是：到大学去学软件制作知识，出来后，国内、国外如何闯，随你。可我的确很彷徨，我连如何制作开发一款3D游戏都不知道，我画画也糟糕至极，总不至于让我半路去学画画吧？还有什么专业知识，如何走这条路，需要什么基本功、统统不知。

龙哥，这些话埋在心里很久了，我从没向任何人说过，甚至是我的家人，都没有，我之所以能像知心朋友地一样对您说，是因为我从心里佩服您，信任您，我该如何走向这条游戏制作的这条路？您能认真地给我一个圆满的答案，以化解我内心的彷徨与感动吗？能鼓励我吗？希望您能予以回信。顺便还有几个问题也想问您：1、PSP1.5和2.5版龙哥建议买哪个？2、PS2 70007买了已一年了（去年6月30日入手）但却不读D版DVD与D版PS光盘，读一款D版游戏时，机内发出阵阵明显的响声，这些都为何？最后，祝您及所有编辑们身体健康，工作顺利，我将永远支持电软，支持龙哥。（陕西西安 樊旭浩）

■答：这是最近龙哥收到的一封读者来信，由于篇幅的问题，这里只刊登了部分内容节选。之所以刊登这封来信，是因为在给热线的来信中，一直都有不少读者抱着和这位朋友差不多的困惑，学生时代对未来和前途的迷茫、特别是立志为中国游戏业出一份力却苦于“报国无门”的朋友，大多有着类似的苦恼。其实这个首先涉及到中国现在的教育体制等方面的大问题，基本属于“不可抗因素”，所以尽管像你所说的那样，可能许多知识一生中都用不上几次，我们暂时也只能妥协了。当然，许多基础知识虽然未必实用，但还是对我们有好处的，并非真的一无是处，这些等你长大之后就会慢慢明白的。至于如何投身游戏行业，的确日本的专业游戏学校比我国的数量要多，而且专业和正式许多，毕竟人家的游戏产业就比我们国内的发达，这是事实。但是你也说了，去日本学习不是你们家的经济条件能够负担得起的，所以你家里人先在大学好好学习的建议还是比较现实的，龙哥也倾向这个提议。现在的大学里非常自由，无心的人往往一无所获，可有信心有毅力的人的确能够学到许多东西，如果你真能在大学里刻苦学习，那么以后的路就会好走许多。另外，说到投身游戏业，其实有很多种方法的，要知道，游戏业也是有分工的：游戏策划、角色和造型设计、关卡设计师、程序员、美工、测试员、市场调研、产品宣传等等，岗位和分工都有着明显区别，如果你准备未来从事这方面的行业，首先就要明确自己想要特别是真正适合哪些岗位，只有明确了这个，才能真正走好第一步。1、现在包括2.5和2.6版都已经被破解了，而且比1.5版还要便宜不少……2、不同的改机芯片，读DVD电影和PS游戏光盘时需要的操作都不同，有的是直接运行，有的则需要特殊的操作才行。如果主要是在读这款D版游戏时发出明显响声的话，应该是D版光盘质量太次的缘故，建议不要玩这个了。

最近小弟想入手一台增亮版GBASP，所以下列问题全基于GBA。1、本人较爱好FC版的《超级马里奥兄弟》，听说现在已有GBA版的超级马里奥兄弟，不知价钱多少？还有GBC的游戏是否与GBA通用？小弟在电玩通中看GBA单机只要400多一点，而套机要700多是哪一个更合算？2、不知能否向你们发行部邮购GBA？如果能，怎么邮购？3、最后问一句《掌机迷》在邮购时的具体步骤是什么？收款人姓名写谁？附言里写什么？如果我在汇款人地址中写的是学校的地址，那如何领取东西？

（浙江宁海 无知的小孩）

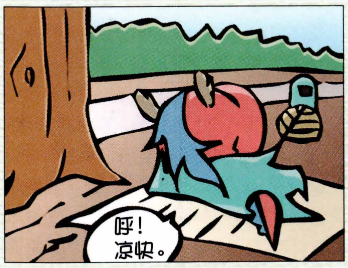


↑马里奥和路易兄弟可是任天堂的当家花旦。

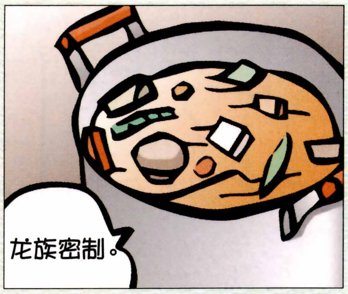
1、不是现在，GBA复刻版的《超级马里奥兄弟》早在去年9月13日就已经正式发售，这是去年任天堂为了庆祝FC发售20周年而推出的一系列活动的“产物”之一。如本作就是任天堂在GBA上发售的“FC迷你”复刻游戏之一，这种“FC迷你”GBA版游戏任天堂一共发售了3波，每波都是将10款经典FC游戏完全复刻到GBA上，前2波的都是FC游戏，第3波发售的则是FC磁碟机上的游戏。虽然说白了这些纯粹就是炒冷饭的游戏，不过显然任天堂对玩家们的怀旧心理有着极好的把握，“FC迷你”系列作品去年在日本的销量可以说是相当不错，像这款《超级马里奥兄弟》去年就曾经长期盘踞日本游戏销量排行榜前十，如果你平常有留意本刊的电玩榜栏目的话，应该还会记得此事。“FC迷你”系列的游戏都非常便宜，统一价2000日元，换算成人民币大概是在160大洋左右，去年刚发售后国内的游戏店倒是确实有进过一些货，至于现在还能不能买到正版就不太好说了，你可得耐心找找。GBC的游戏可以拿到GBA上玩，不过因为GBC卡带比较大的缘故，插在GBA上后会突出老大一截，用GBA玩GBC游戏时按L键或R键可以切换屏幕为正常或是宽屏，但是GBA上的游戏不能拿到GBC上玩。龙哥看了一下你说的那个广告，单机那个是GBA，套餐的是GBASP，这点你可得分清楚了，两者之间当然还是建议购买SP。通常那些所谓的“套餐”都是店家自行配置的主机加上一些相关配件周边购买方案，“套餐”的价格会比单买主机加周边的总价便宜不少，如果你认为套餐里的那些周边都是你需要的话，可以这么买，不然还是单机加自己想要买的周边吧。2、不能，本刊发行部不卖游戏主机和游戏。你们当地没有的话，可以参考一下电玩通上的广告，如果准备要通过这些店家邮购的话，最好事先电话询问清楚。3、去邮局领一张汇款单，收款人姓名写“北京东区安外邮局75信箱 发行部”，邮编是“100011”，附言栏里注明你要邮购的《掌机迷》具体期数和数量。因为是杂志，不像包裹，所以如果你写的是学校地址的话，邮局会直接发到你学校里的相关部门，然后学校再会将杂志直接转交给你，不必单独再去邮局领取。

小弟有几个关于MD版的问题如下：1、《幽游白书·魔强统一战》各主角有什么隐藏绝招，如何使出来，为什么两人都选择幻海游戏，两人被打到血槽发光放出绝招（下前下前+A）打中之后，不一会气槽却增长）一小块，但增长的这部分就是蓄不了灵力，请问多出来的这部分气槽有啥用？2、《格斗四人组》中有四个人可供玩家选择，男的AXEL、女的BLAZE、小孩SAMMY和老人ZAN，这四个人中各有什么隐藏绝招？（福建厦门 孙巍东）

1、隐藏绝招？不大清楚这个所谓的“隐藏绝招”是什么概念，这里就简要说一下主要角色威力最强招式的出招方法吧。浦饭幽助有两招，一个是超级灵丸（632146+X），相当于灵丸的超级加强版，另外一招是魔人变化（632141236+X），幽助会变身成魔人形态，不过灵力值会持续减少并无法回复；桑原和真的是次元刀(6321412+X)，直接穿过空间出现在对方身边发动攻击；藏马也有两招，一个是吸血植



物召唤（持续2146+X），会从地面钻出吸血植物进行攻击，变身成妖狐（632141236+X），变身成妖狐状态，妖力值会持续减少并无法回复；飞影的比较多，两种邪王炎杀黑龙波都是（632146），最后+X的是向前方射出，+A的则是对地面射出，当飞影体力仅剩十分之一的时候使用第一招会出现双黑龙，一击毙，原著中吸收黑龙的招式则是（23632142+X），将黑龙波向上射出再吸收回体内，背部会出现黑龙的火焰，功防大增，妖力值会持续减少并无法回复。由于角色数量太多，这里就只介绍上述几位主角的超灵击招式出招方法和效果，出招表中的数字代表的是方向，具体对应关系可以参考小键盘上的数字分布。2、这个游戏没有什么所谓的隐藏绝招，纯硬派的动作游戏，难度可不低。感觉比较特殊的招式也就是一个跑动中（连按两下相同的方向键）攻击了，还有就是按A键即可发出的大招，平常使用这招会消耗角色自己的体力，不过注意屏幕中央正上方的蓄力槽，每过一段时间就会自动攒到6格，这时发大招



就不会消耗自己体力了，算是非常使用的招式。当然，早期横版动作过关游戏中的所谓“点拳”攻击在本作中也仍然可以使用，就是保持一定节奏的连续用轻拳打击敌人，就能够将其一下一下的直至打死。

1、秘技天地里有一个关于《旺达与巨像》的，说在神殿后爬上可得到恶魔果实，还说因抓力不足要在帝边的台子上休息，问题是我跳到台子上说跳不回来了。2、还有一条关于《真三国无双4·帝国》的简便强化，其中有一条说存档，可是在战役中可存档吗？无双四有，猛将传也有，可我在帝国里没发现啊。3、PS上的FF9中的13颗星宫，资料上说在克宛洞可我没找着，难道还需要什么条件吗？（辽宁康平 大坑）

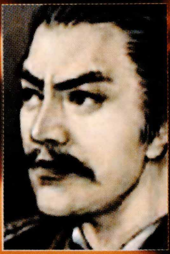
1、要到达神殿后面，可以从最开始的祭坛后面跑过去。有一处藤蔓，爬上去，注意爬的时候用斜线跳跃的方法，因为直线爬或者跳的话，耐力消耗得非常快。想爬上去的话，建议多通关几次，攒足耐力值后再去挑战。上面花园里果树上的果子打下来吃会减少耐力值上限的,注意这点。2、可以。3、Aries(白羊座)在达利村的风车中捡到；Taurus(金牛座)不夜城Treno旅馆右边梯子下的物品店,在物品店右上方捡到；Gemini(双子座)往不夜城Treno入口左边的泉水中扔10Gil,连续扔13次后得到；Cancer(巨蟹座)青之王都Burmecia入口倒下的推车后边捡到；Leo(狮子座)后期来到亚历山大城，过河后，来到通往海港的地下室的Neptune雕像处,在雕像附近捡到；Virgo(处女座)黑魔导士村的旅馆中捡到；Libra(天秤座)废墟Madain Sari入口的喷泉的右上边捡到；Scorpio(天蝎座)进入Quan's Dwelling(比比的老家),下梯子,在可恢复HP/MP的泉水的下方捡到；Sagittarius(射手座)巨大城Lindblum重建后,在商业区入口左边处捡到；Capricorn(魔羯座)在隐藏图书馆Daguerreo入口右边的水中捡到；Aquarius(水瓶座)在Ipsen's Castle入口右边的宝箱中得到；Pisces(双鱼座)Disk4得到"无敌飞船"(Invincible号)后,在飞船中的宝箱中得到；拿到12星宫后，才能去Quan's Dwelling(比比的老家)的老地方拿第13个,位置一模一样。



战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

名扬战国的土佐能人长宗我部元亲也是战国很有代表性的人物之一，这期将为大家介绍这位少年英才老年昏庸的战国名人。也许正因为如此，他在跟战国相关的游戏中虽然能力数值都是数一数二，但却始终算是二线人物，无双类的游戏中他都只作为大众脸杂将出场，只有即将出品的BASARA2，他才能作为使用角色登场。 □文/雪飞



Vol.16 游戏中的长宗我部元亲的造型，一副枭雄之相不怒而威，双目炯炯有神。

重振家威、制霸四国的土佐“小女人”

[初战神勇显威风 四国元亲勇名扬]

长宗我部国亲的长子，长宗我部家的第四十六代家督。虽然一度制霸四国，但却不能阻止秀吉的统一大业，臣服秀吉之后大幅减封，最后在失意中度过了自己的晚年，可以说是一个经历了大起大落的悲惨男人。

幼时的元亲由于非常温柔老实，被大家称为“姬若子”，意思就是小女人，因此家臣们怀疑他不适合担任武门的大将，连他的父亲国亲也怀疑元亲是否可以继承家督之位。在当时一般的武士都在十五、六岁左右就完成了自己的初战，而长宗我部元亲初战时却已经二十二岁了。这时，对元亲抱有怀疑的家臣们发问：“战斗不利撤退时大将应该是走在士兵们的后面呢？还是应该走在士兵们的前面？”让家臣们大吃一惊的是，元亲竟然回答：“无论是不是大将，都不应该撤退！”这句回答让家臣们非常失望，但也大大改变了对元亲的看法。正是这位被大家认为一无是处的弱者，在对夙敌本山氏的战斗中，挥舞着长枪突入敌阵，大大振奋了处于劣势的己方军队，最后终于将本山军击溃。此战过后，“姬若子”的外号立刻改成了“鬼若子”。这下父亲彻底放心了，不久后剃发出家，法号瑞应觉世，把家中的主要事物都交给元亲管理。

[统一土佐四国称霸 长子成人幸福半生]

父亲病没后，元亲登上了家督的宝座，更是发挥了自己的才能。上任不久后便消灭了夙敌本山氏，达成了父亲一生都没能完成的目标，随后与以豪勇著称的安艺军展开了决战，最后取得了胜利，勇将安艺国虎在城破之后自杀。此后，元亲竟将进攻的矛头指向一条家，而元亲的父亲国亲曾经受过一条家莫大的恩惠，因此在临终前曾经一再叮嘱元亲永生不能忘掉一条家的大德。但是元亲无视父亲的遗言坚决讨伐一条家，并与弟弟吉良亲贞因此失和。此时一条家的家主是一条兼定，是个整日沉迷酒色的无能之人，随着元亲势力的逐步入侵，一条家的家臣们纷纷变节，最后将兼定流放改立兼定之子一条内政（元亲的女婿）为新家督。但随后元亲借口内政谋反，将其杀死，把自己的亲弟弟吉良亲贞分封在中村，准备将一条家彻底灭亡。此时受到大友家庇护的一条兼定卷土重来，得到了当地豪族的支持集结了一千七百多兵马南下土佐。由于一条家复兴的速度太快，元亲没能立刻拿出合适的方案耽误了时间，导致兼定完全控制了幡多郡西部，兵力也大幅上升。但元亲迅速集结了七千三百大军进入中村城，两军在四万十川东西两岸对峙。元亲把部队分成两部，一队主攻，另一队佯动迷惑敌军，结果敌人中计拔阵而行。趁此良机元亲亲率本队出击，一战之后一条军全线崩溃。三日后栗本城陷落，逃亡的一条兼定被家臣所杀，元亲完成了土佐一国的统一。

此后元亲继续侵略邻国，征服了阿波国、伊予后，占领了大半个赞岐，逐渐扩大了领土。同时对织田氏、毛利氏、宇喜多氏这些有力的大名展开了巧妙的外交战略。在进攻赞岐时，元亲和信长的关系非常亲密，但在石山本愿寺被灭亡，三好家臣服信长之后，因信长开出了“交出其他两国只保有土佐、阿波两国”条件而与信长反目。传说本能寺之变时，元亲与明智光秀来往密切，但真伪无从辨别。不过元亲确实可以说是本能寺之变的最大受益者之一。

1580年，元亲的长子元服，从信长处得到“信”字的赏赐，起名为信亲。虽然元亲一直在说：“虽然是我儿子但也是耻辱啊。”，但其实元亲视信亲为掌上明珠。万事如意的元亲趁势攻击各地的豪族，终于在1585年统一了四国，登上了自己人生的顶峰。

[花无百日红 人无千日好]

本能寺之变后，元亲呼应德川家康招致了秀吉的不满，结果随后秀吉以统一天下为目标，决定进行四国征伐。羽柴秀长为总大将，率领11万士兵（一说12万）攻陷了笼城防御的一宫城。敌我极度悬殊的力量对比之下，元亲只得交出自己的三子亲忠作为人质臣服秀吉。之后秀吉将阿波、赞岐、伊予三国没收，只留给元亲土佐一国，虽然元亲刻意巴结和奉承秀吉但却没能得到什么好处。与秀吉这样的人物生活同一时代对元亲来说也许真是天大的不幸！

从此长宗我部家的家运迅速衰落，元亲也失去了昔日的霸王之气。1586年元亲奉命参加岛津征伐，在户次川战败，千辛万苦逃出生天的元亲得到的却是信亲阵亡的消息，当时元亲就在马上泣不成声。此后元亲的性格大变，简直可以用昏庸来形容。重用小人，废除了三子，并将反对四子盛亲继承家督之位的重臣接连处死，完全失去了当日“土佐能人”的风采。在瞬间失去了耗费了半生的心血统一的四国，之后又失去了自己最爱的儿子，长宗我部元亲就像是受到了诅咒一样……

1599年4月，身患重病的元亲上洛，之后留在伏见养病。5月19日，四国之王安静地闭上了双眼，元亲悄悄地离开了这个世界。遗体埋葬在高知的长滨村，法号雪蹊恕三大禅定门。从此长宗我部家也走向了衰亡……



四国王者

长宗我部元亲

1539年—1599年。国亲之子。四国・土佐领主。幼名弥三郎。宫内少辅、从四位下少将。统一土佐后，1585年打倒河野氏统一四国。但之后败给秀吉，其他的领地全部被没收只剩下土佐一国。制订的《长宗我部元亲百条》最为著名。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

长宗我部国亲：1504年—1560年。土佐冈丰城主，1560年与夙敌本山家战斗时病没军中，临终前对元亲说：“消灭本山氏是对我最好的供养！”，并嘱咐元亲要牢记一条家的大恩。

吉良亲贞：1541年—1576年。国亲次子，与元亲不同，在幼年时就表现出大将之风。但是因为进攻一条家的问题上与元亲失和，1576年，也是一条家灭亡的同年病逝，也有说法是因对哥哥失望自尽。

香宗我部亲泰：1543年—1593年。国亲三子。香美郡香宗城城主香宗我部亲秀养子。帮助元亲统一四国劳苦功高，臣服秀吉后参加了朝鲜征伐，文禄之役中长男战死，病逝于长门。

长宗我部信亲：1565年—1586年。元亲长子，也是元亲最疼爱的儿子。文武全才深受家臣爱戴。九州征伐时在户次河中了岛津家的埋伏，血战身亡，连岛津家的士兵也为之感叹。享年22岁。

■胡言乱语、雪飞杂谈

长宗我部元亲在信长系列中，各项的数值都相当高，绝对属于文武全才，因此也是本人手下的一大爱将。可惜他却是前半生英明后半生糊涂。虽然他进攻一条家确实是忘恩负义，但战国时代却是残忍的，如果不将敌人消灭恐怕不久就会被敌人消灭，当时一条家的家督昏庸就已经注定了一条家的灭亡，不过是死于谁手而已，而且这样做确实也利于长宗我部家的发展。元亲一生中最重要的恐怕只有两样，一是统一四国，二是长子信亲；但是四国的领土却被秀吉没收，长子信亲也命丧九州。元亲受到的打击不能说不大，心中的痛苦恐怕也是常人难以想象，因此之后元亲与以前判若两人也实属正常。个人认为元亲的失败也是必然的，因为在进攻一条家时，元亲已经犯了很大的错误，导致一条兼定迅速扩大了自己的势力，由此便可看出元亲绝非秀吉的对手。

第十四回 多媒体的电玩流通圈

电玩产业论



在便利店购买游戏的时代

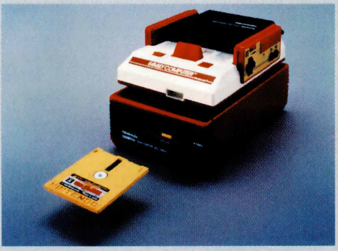
便利店虽然不是诞生在日本，但是经济的发展改变了日本国民的生活习惯，以致于早在几十年前，便利店就已经覆盖了日本全国的大街小巷。与美国的便利店不同，日本人的高标准服务意识完全影响和改变了便利店原有的样子。游戏软件搬上便利店的货架是1994年12月，由连锁便利店的SUNKUS与日本IBM合作，在以东京为中心的20余家分店中实验性的展开。这些店中设有游戏软件销售区域，附近安放着一台特殊的显示器，显示屏中播放着新游戏的介绍影像，顾客可以在第一时间买到热门的游戏新作。之后，便利店的这台显示器中又加入了播放电影预告片、CD音乐新作试听等功能。顾客在便利店中可以买到电影票和中意的音乐CD。

其实，这种多媒体式的服务还隐藏着更多的便利功能。比如在屏幕中看到自己喜欢的音乐CD，可以直接用手指触摸屏幕选择购买，顾客通过支付少量现金或使用信用卡、银行卡，当场就可以得到一张合法复制的音乐CD-R。这种服务的出现虽然对唱片店中的正规包装CD是一种抵制，但是CD-ROM这种媒介的重要性则引起了广泛的重视。众多的游戏厂商也认识到CD-ROM的诸多优点，正在酝酿着一场电玩产业界的革命。

过于超前的磁碟系统

在游戏的世界中，创新本来就是这项产业的原动力。但是创新的先驱者并不是都能获得成功，任天堂于1986年2月推出的磁碟系统就是一个失败的例子。简单的说，磁碟系统是设置在游戏专门店中，提供游戏合法有偿拷贝的一种服务方式。当时拷贝一次的定价是500日元，可以说是非常具有吸引力的价格。《赛尔达的传说》、《FC侦探俱乐部》等名作也提供这种服务。

1985年9月，任天堂发表了《超级马里奥兄弟》这款游戏，同时发表了“磁碟系统”的构想。应该说，当时正直FC浪潮的鼎盛时期，也是任天堂历史上最为求新求变的时期。但是，这种服务的结果还是



↑图为以失败告终的任天堂磁碟系统。

以失败告终。玩家对磁碟的信赖程度较低、商业利益不高使小型专门店无法继续运作、违法拷贝有蔓延的趋势等等，成为这项服务最终失败的原因。简单的说，周围的整体环境没有得到良好的整顿，使磁碟系统成了一种过于超前的失败服务。

我们综观任天堂的历史，不难发现：最先推出16位主机的并不是任天堂；在PS和SS推出的时候甚至放弃了32位主机市场的是任天堂；到GC推出为止一直坚持卡带的还是任天堂。所以作为一个顽固而保守的企业，任天堂可谓名副其实。也许任天堂最初是想做技术和观念的龙头企业，但是磁碟系统的失败使得任天堂成了当时“新保守主义”的代表。不过，任天堂“顽固守旧”的风格到GC的推出，已经基本结束。应该说正是从GC开始，任天堂有了全新的转变。从最近NDS的热销和新主机Wii的发表，我们都可以看出，现在的任天堂已经成了“新技术”和“新观念”的代表。



二手软件的瞬间泛滥

想当初SQUARE推出的RPG游戏大作《超时空之钥》，发卖没超过一周，二手软件就出现在各个游戏专门店的货架上。《超时空之钥》可以说是一款当时少见的如同电影一般的RPG游戏，曲折的游戏剧情因为战斗相对较少，可以比较顺利地向前推进。作为一款RPG游戏，游戏的时间相对较短。虽然游戏中准备了10几个ENDING，但事实上多数玩家只打通一回就已经满足。当然，希望努力看到所有ENDING、喜欢收藏游戏的玩家也确实存在。但是，希望早点将游戏作为二手货卖个好价钱的玩家也的确不是少数。



↑这就是SFC版的大作RPG《超时空之钥》。

商家对收购二手游戏价格的制定，完全是受市场供需的制约。对于刚刚上市不久的新作游戏，由于需求较大，所以收购的价格一定较高。随着市场上这款新作的二手软件增多的同时，收购的价格就会下降。在这种情况下，很多玩家心里想的是：趁着收购价格较高时将游戏卖掉，这也成了这些玩家拼命争取早日通关的动力。同时也可以解释为什么会有那么多日本玩家，为了第一时间购买大作游戏而彻夜排队。当然，对此游戏超级热衷的骨灰级玩家除外。

实际上，日本的大部分玩家因为游戏价格的原因，是不可能一个月购买好几款游戏的。但是面对着层出不穷的新作，想要筹措购买资金，卖掉不玩的游戏确实是很好的办法。而同时，在购买游戏的时候，价格便宜的二手市场又为这些玩家提供了良好的交易平台。如此一来，二手软件市场的繁荣和扩大，几乎变成了必然。

市场是残酷的，玩家依赖二手市场的同时，受打击的却是游戏开发商。在日本的著作权法案中，没有规定二手软件的流通是违法的，就是说，软件开发商对新品的滞销和二手的热销同样手足无措。再以《超时空之钥》为例，本来作为新品软件还可能有更好的销量，但二手市场的存在，则从中断送了这种可能性。

增加游戏给玩家带来快乐的机会，与游戏开发商追求经济效益之间的矛盾日益加剧。如何协调两者之间的关系，成了当时电玩产业界的当务之急。

游戏软件的标准价格

对于玩家来说，游戏软件的标准价格到底是多少？这其实是个很复杂的问题。内容丰富而有趣的可以长期进行游戏的软件，也许花上个天价购买，作为玩家也不会在意。游戏开发商正是相信了这个理论，而制定了游戏价格。但是相反，如果玩家对这款游戏完全没有兴趣，即使白送也是不会接受的。其实，游戏软件正是这样一种具有较强嗜好性的特殊商品。

玩家们对于质量处于优劣两极的游戏，做出正确的判断并不困难。问题在于大多数游戏的质量是介于两极之间的。玩家的判断只能依赖游戏杂志的测评报告、店员及朋友的意见。而对于这部分游戏的标准价格该如何制定，就显得困难重重。玩家从购买一款新品游戏到当成二手货卖掉，这期间的差价成了游戏软件的使用价值，也是玩家心中游戏软件的标准价格。

用数学公式写出来，就成了：“标准价格（使用价值）=购入价格–卖却价格”。例如，花了6480日元买了新品游戏，作为二手货以3000日元卖掉，那么这款游戏的标准价格就是3480日元。其实在日本的游戏市场中，这部分差价基本保持在2000日元到3500日元之间。也就是说，隐藏在玩家心中的标准价格应该是3000日元左右。

当然，如果没有当作二手货卖掉，那么购入价格的6480日元就成了标准价格。出于不喜欢等理由而没有购买的情况，也就是根本没有承认其具有使用价值。作为二手流通商，流通的过程是以3000日元收购，再定上5480日元的二手市场价格出售（中间的差额是二手流通商的利润）。如果假设玩家一开始购买的就是二手软件，又作为二手货卖掉，差价就变成了2480日元。玩家的负担虽然减轻了，但是游戏开发商却没有从这次交易中获得半点利润。 □文/龙马

游戏主机历史年鉴之二

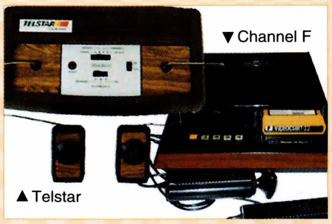
继续上期向各位介绍游戏主机的历史。上期所说的4台游戏主机，实际上都不是面向家用。而家用游戏主机的历史从本期才算是真正开始。



↑1972年，美国Maganavox公司的拉尔夫·贝尔设计出一台游戏主机，命名为“Odyssey”（奥得赛）。标志着世界第一款家庭游戏主机的诞生。



↑1975年，ATARI（雅达利）公司的艾尔·奥尔康（Al·Alcorn）设计了可以四人同时参与的电视游戏“Pong”，成为ATARI的第一个家庭电视游戏产品。



↑1976年，Coleco公司推出了他们的第一个家庭电视游戏机“Telstar”（通讯卫星）。同年，费尔柴尔德（Fairchild）推出第一个可编程的家用电视游戏主机“Channel F”。



↑1977年，ATARI（雅达利）公司发售了著名的家用游戏主机“Atari 2600”。同年，任天堂也推出了任天堂历史上的第一台家家用游戏主机“TV-GAME 6”。

秘技天地

平心而论，最近北京的天气还真是不错，经常是晚上狂降暴雨。不但使酷暑难眠的夜晚消失得无影无踪，而且导致次日清晨的空气变得凉爽而清新。笔者很久没有这么自在的呼吸北京的空气了，心情相比从前自然是好了很多。　　□责/龙马



PSP确实是台集成度颇高的超级掌机，最近的《铁拳DR》更是向世人证明了PSP卓越的机能。前几天编辑部里喜欢格斗的编辑们几乎同时在第一时间拿到了《铁拳DR》。当笔者看到16：9的不逊于街机版的游戏画面时，真是兴奋异常。实际操作之后，60帧的表现更是让人无限感动。大量的CG、充实的模式、新角色及隐藏要素，以PSP的机能来说，综合移植效果完全达到了街机版之上。另外，听说格斗达人大怪平时并不怎么沾《铁拳》系列，故与他对战了几盘。结果还是一败涂地，看来大怪的格斗水准和PSP的机能一样，都不是盖的。

PS2 街头霸王ZERO战士世纪
日版　秘技实用度：★★★★

●4个隐藏游戏的出现方法

◆街头霸王ALPHA2

将“街头霸王ZERO2”打通后，按住SELECT选择“街头霸王ZERO2”。

◆街头霸王ZERO2’

将“街头霸王ZERO2 ALPHA”打通后，按住SELECT选择“街头霸王ZERO2 ALPHA”。

◆街头霸王ZERO3↑

将“街头霸王ZERO3”打通后，按住SELECT选择“街头霸王ZERO3”。

◆超级街头霸王ZERO

将本作中所有游戏，包括隐藏的3个游戏打通后，按住SELECT选择“街头霸王ZERO”。

●角色颜色的变更

在“**オプション**（设定）”选项中，将光标移至DISPLAY ADJUST，按住R1后进入，可以变更角色的颜色。

●第一场就可以与豪鬼（真・豪鬼）对战的方法

也许本作街机版的玩家知道这种方法。

◆街头霸王ZERO

首先选择“**アーケード**（街机）”模式，选豪鬼以外的角色，然后同时按住START和中P、中K，直到VS画面结束为止。

◆街头霸王ZERO2

首先在选择“**アーケード**（街机）”模式的时候，同时按住△和○，如果角色选择画面的背景颜色发生变化，就表示成功了。

※注意：街头霸王ZERO2’、街头霸王ZERO2 ALPHA、街头霸王ALPHA2，的豪鬼（真・豪鬼）对战方法与街头霸王ZERO2相同。

●改变春丽的服装

此秘技适用于“街头霸王ZERO2”、“街头霸王ALPHA2”、“街头霸王ZERO2’”、“街头霸王ZERO2 ALPHA”。

在角色选择画面中，将光标移至春丽处，按住START3秒钟以上，进入游戏就会发现春丽的服装回到了“街头霸王2”的时代。

PS2 北欧战神传2
日版　秘技实用度：★★★

●战斗时背景音乐的改变

条件是必须打通过一次游戏，有一个以上的存档。在战斗中，按住L1背景音乐就会变成本作初代时的战斗曲。按住L2，背景音乐会随即改变。

●进入隐藏地带

游戏到了最后的“**レザード・ヴァレスの塔**”，来到最后存档地点。这时回到地图上，“**セラフィックゲート**”就可以进入了。《星海传说3》中曾出现过的“**ディルナ・ハミルトン**”是这里的守门人，将其击败就可以进入。

X360 九十九夜
日版　秘技实用度：★★★

●所有角色出现的条件

◆茵菲（インフィ）：初始状态可选择。

◆阿斯法（アスファ）：将茵菲（**インフィ**）篇进行到一定程度。

◆米斐（ミーフィー）：将茵菲（**インフィ**）篇进行到一定程度。

◆丁古巴特（ディングバット）：将阿斯法（**アスファ**）篇和米斐（**ミーフィー**）篇打通。

◆特尤露露（テュルル）：将丁古巴特（**ディングバット**）篇打通。

◆卡拉兰（カラーラン）：将丁古巴特（**ディングバット**）篇打通。

◆比古巴克（ビグバグ）：将特尤露露(**テュルル**)篇和卡拉兰(**カラーラン**)篇打通。

●游戏中的任务追加

将包括隐藏角色在内的所有角色的故事模式通关后，茵菲(**インフィ**)篇就会追加新的任务。

PSP 铁拳 黑暗复苏
日版　秘技实用度：★★★

●超高奖金的比赛

在铁拳道场中，用正常难度（**ノーマルモード**），将第5关的空轮道场打通后，仁八就会乱入。将其打败后，会得到300万G的超高奖金。

●比赛后的各种胜利造型

在第2局比赛结束时，按住○、□、△、×其中任意一个按键至到REPLAY结束，就会出现按键中所对应的胜利造型。

●保龄球模式中的秘密

(1)角色投球的位置，除了在决定方向和力量之前，可以左右调整以外，球扔出的瞬间仍然可以通过左右按键来调整位置。

(2)在决定投球方向和力量之前，按一下□。这样角色投球的姿势会发生有趣的变化。

NDS 数码怪兽故事
日版　秘技实用度：★★★

●部分隐藏怪物出现密码

怪物名称	密码
Dファルコモン	20406002
ドットアグモン	82607991

●隐藏最强装备出现密码

◆アルティア装备：50620106

●使自己的怪物消失的方法

在农场中，如果100天以上不与数码怪物交谈，不进行特训，怪物就会消失。

PSP 星球大战:前线2
日版　秘技实用度：★★★

●无限弹药和无敌的秘技

◆无限弹药：在游戏暂停时，依次按上、下、左、下、下、左、下、下、左、下、下、下、左、右。

◆无敌：在游戏暂停时，依次按上、上、上、左、下、下、下、左、上、上、上、左、右。若想恢复，则需要将刚才的秘技重新输入一遍。

PSP 世界拉力锦标赛WRC
日版　秘技实用度：★★★★

●开启隐藏效果的密码

在游戏中输入以下密码，会开启相应的隐藏效果。

密码	效果
dovecam	鸟瞰视角
UGLYMUGS	附加头像
AITRIAL	世界竞速模式幽灵车
SPOOKY	幽灵车
REVERSE	相反控制
MAXPOWER	开启超级冲锋
PADLOCK	开启所有隐藏要素

PSP VR网球
日版　秘技实用度：★★★★

●开启隐藏要素的密码

在游戏的主选单中，按住L，然后输入以下指令，可以开启隐藏要素。如再次输入相同指令，效果会取消。

效果	指令
得到所有球拍和衣服	右、左、右、右、上、上、上
world tour模式开始时有金钱$1,000,000	上、下、左、下、△、△、△
world tour模式每周有$2000入帐	上、下、右、下、△、□、△
开启隐藏黑白模式	上、下、左、右、左、左、左
开启所有隐藏场地	上、下、左、右、□、□、□
解封KING & QUEEN	上、下、上、下、□、△、□

PS2 KOF极限冲击2
日版　秘技实用度：★★★

●隐藏人物的出现条件

游戏中难度不限，将故事模式(**ストーリーモード**)，每打通一次，就会出现一个隐藏人物。以下是隐藏人物的出现顺序。

キム、リチャード・マイヤ、フィオ、服部半藏、B・**ジェニー、ナイトメアギース、リリィ・カーン、ニノン・ベアール、ワイルドウルフ**、草稚京CLASSIC、二代目Mr.**カラテ、アーマーラルフ、ハイエナ、ジヴァートマ**。

NDS 大脑锻炼Brain Age
美版　秘技实用度：★★★

●各种有趣的隐藏要素

(1)在开始的菜单上用英文对着麦克风喊“DOCTOR”，左屏幕的教授会大笑，如果喊“GLASSES”，教授的眼镜会掉下来。如果说别的话，教授听不懂而撅嘴。

(2)在进入BRAIN AGE测试的时候按住SELECT，然后用触摸笔选BRAIN AGE测试，就可以自己选择想测试的游戏，而不是随机自动选择测试。

(3)在选GRAPH（测试成绩表）的时候按住SELECT再点GRAPH，这样就能看所有测试项目的前三名（答的最好）的名称和数据。

(4)在练习记单词的训练中，如果在3分钟之内已经记下所有单词，不必等到时间到0，直接按SELECT，就可以开始进入写单词的步骤。同样，如果写完单词，实在记不起还有什么单词要写，也可以直接按SELECT结束训练开始评分。

(5)在阅读练习的时候，不必点选屏幕右上角的翻页箭头进行翻页，可以直接按方向键左右、A或B、X或Y进行翻页。

PS2 拳皇NEOWAVE
日版　秘技实用度：★★★★

●各种角色的隐藏MAX2超必杀

要发动MAX2超必杀，必须要第三个模式在血红和气满的情况下才能发动。

角色	MAX2必杀技名	必杀指令
草稚京	伍百贰拾四式・神尘	(63214)×2＋AC同时
二阶堂红丸	雷尘缠	61346＋A或B或C或D
大门五郎	风林火山	623421＋BC同时
七枷社	——	2141236+BD同时
夏尔米	イナズマレッグラリアート	236236＋BD同时
克里斯	炎のさだめのクリス	(63214)×2＋AC同时
山崎龙二	——	近距离(63214)×2＋BD同时
玛丽	M・タイフーン	近距离1236982＋BD同时
比利	ライアー・エレメンタル	2141236＋BD同时
草稚柴舟	贰百七拾伍式・稚镰	214214＋AC同时
矢吹真吾	真吾谨制オレ无式	2141236＋AC同时
K’	クリムゾンスターロード	214C・A
马克西玛	アークエネミー	6・B・C・6・C
薇璞	スーパーブラックホーク	4・B・C・4・C
饿狼队	ライジング・フォース	236236＋AC同时
安迪	斩影至兜裂破弹	236236＋AC同时
东丈	クロス・ギガンテス	236236＋BD同时
阪崎良	天地霸煌拳	236236＋AC同时
罗伯特	绝!!龙虎乱舞	2363214＋BD同时
阪崎琢磨	虎杀阵	4623＋AC同时
全勋	残光排气击	214214＋AC同时
陈可汗	铁球大压杀	236236＋AC同时
蔡宝健	——	(41236)×2＋AC同时
八神庵	里千贰拾九式・焰殴	214123646＋AC同时
薇丝	オーバーキル	空中・近距离1236982＋AC同时
麻宫雅典娜	サイコメドレー	236＋ABCD同时
椎拳崇	醒眼来龙	236236＋BD同时
镇元斋	醉操炎舞	236236＋BD同时
莉安娜	リボルスパーク	2141236＋BD同时
拉尔夫	马乘りギャラクテイカファントム	2141236236＋AD同时
克拉克	ランニング・パイレーツ	近距离(41236)×2＋BD同时
不知火舞	不知火流・九尾の狐	D・B・C・C
阪崎由莉	针！飞燕凤凰脚	6463214＋BD同时
京	サプライズローズ	4632＋BD同时

※注：方向键操纵的写法以PC键盘上的数字小键盘为准。

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

从三到万

最近的天气比前一阵好很多，雨下得不少，虽然已经入伏，但是大家仍然能够享受几天清爽，实属不易。最近三问的电脑因为系统崩溃而挂了N次，不得不格式化硬盘重新安装系统，但是为了能够继续保证工作的进行，从而让大家看到这一期的日文地狱，也只好这么做了。

三问■（捧书朗读）“有田舍翁，家资殷盛，而累世不识之乎。一岁，聘楚士训其子。楚士始训之搦管临朱。书一画，训曰：一字；书二画，训曰：二字；书三画，训曰：三字。其子辄欣欣然，掷笔归告其父，曰：儿得矣，儿得矣；可无烦先生，重费馆谷也，请谢去。其父喜，从之。具币谢遣楚士。逾时，其父拟征召姻友万氏者饮，令子晨起治状，久之不成。父趣之，其子恚曰：‘天下姓氏夥矣，奈何姓万！自晨起至今，才完五百画也。’”

猴子■你今天这是怎么了，好好的日文不讲，在这里掉什么书袋啊?

三问■不明白了吧？今天我们讲的内容，和这个故事里说的是一样的。日本的数字受中文影响，写起来和中文的数字几乎没有区别。但是，数字并不是看起来那么简单的。

猴子■这有什么不简单呢？你都说了和中文的一样了。

著子■这个问题就得从很多年前说起了。因为日本从古代中国引进汉字的时候，顺便把数字系统也引进了。但是经过数百年的变革，汉语里数字的用法发生了很大变化，但是日语几乎保持没变的样子，这样一来就有些不同了。

三问■我们先从最简单又最复杂的数字0说起吧。在古代，很多国家的数字中没有“0”的概念。中国也不例外。“零”在古代的汉语里是“零散、零碎”的意思。后来商人在做买卖的时候为了避免方言之间的差异，才分出整数和零头的概念，到了近代，数学符号“零”才算是正式进入了中国人的意识中。在这之前，我们是用“无”、“没有”来表示0的，但是现在数学的发展早就超越了自然数的概念，所以“零”自然是不可缺乏的了。

著子■“零”在日语里写作“零”或者“〇”，读作“**れい**”或者“**ゼロ**”。“**ゼロ**”显然是从英文中直接音译过来的。另外日本人对“零”这个数字也挺钟情的，不然的话就不会把二战时候的A6M战斗机命名为“零式”了。

三问■接下来是最基本的数字。大家要注意，根据音读和训读，这些数字有2种不同的读音，但是在数数的时候，都是按照下面的发音来读的：

数字	日文读音	数字	日文读音
1	一 いち	2	二 に
3	三 さん	4	四 し/よん/よ
5	五 ご	6	六 ろく
7	七 しち/なな	8	八 はち
9	九 く/きゅう	10	十 じゅう

著子■注意，人们在读4的时候，一般是要用训读的，即“**よん**”或者“**よ**”，因为音读“**し**”和“死”同音，所以一般不这么念。同样的，因为7的音读中也有“**し**”，所以大家都喜欢说“**なな**”，而不是“**しち**”。一般只有在做体操等活动的时候，才有“**いち、に、さん、し**”这样连着读的做法。

猴子■从1到9是最基本的数字，那么10之后呢?

三问■还好日语不像英语一样，从20开始才遵守数字排列规律。从11开始，日语就和汉语一样了，而且用音读。

11	十一 じゅういち
12	十二 じゅうに
13	十三 じゅうさん
14	十四 じゅうし/じゅうよん
15	十五 じゅうご
16	十六 じゅうろく
17	十七 じゅうしち/じゅうなな
18	十八 じゅうはち
19	十九 じゅうきゅう/じゅうく
20	二十 にじゅう
21	二十一 にじゅういち
30	三十 さんじゅう
40	四十 よんじゅう
50	五十 ごじゅう
60	六十 ろくじゅう
70	七十 ななじゅう/しちじゅう
80	八十 はちじゅう
90	九十 きゅうじゅう
100	百 ひゃく





著子■注意日语中的100直接写作“百”，而不是“一百”。另外1000也是直接写作“千”。接下来就是日语数字和汉语不同的地方了：和古代汉语白话文一样，一百零几是不写“零”字的，像下面：

101	百一 ひゃくいち
119	百十九 ひゃくじゅうきゅう

三问■在中国，你说“一百五”，按照古代说法就是105，但是现代说法就是指150。这也是国语受方言影响的结果。但是在日本，“百五”仍然是指105。另外值得注意的是百位数与千位数有音变，读法如下：

数字	日文读音	数字	日文读音
100	百 ひゃく	1000	千 せん
200	二百 にひゃく	2000	二千 にせん
300	三百 さんびゃく	3000	三千 さんぜん
400	四百 よんひゃく	4000	四千 よんせん
500	五百 ごひゃく	5000	五千 ごせん
600	六百 ろっぴゃく	6000	六千 ろくせん
700	七百 ななひゃく	7000	七千 ななせん
800	八百 はっぴゃく	8000	八千 はっせん
900	九百 きゅうひゃう	9000	九千 きゅうせん
10000	一万 いちまん	1亿	亿 おく

其中300、3000发生浊音变，600、800和8000发生促音变。

猴子■原来就这些规律啊，**わかった**！

三问■只有这些规律就好了！我刚才说什么来着，你也觉得自己“得矣”了吧，那好，你用日语说说，“一个馒头”怎么说?

猴子■那还不容易，“**いちのまんじゅう**”，没错吧?

三问■やっぱり，果然不出我所料……

著子：猴子啊，在日语中表示“几个东西”是要用训读的……我觉得那个请万老爷喝酒的帖子让你写的话，估计你也得写一上午……

日语中表示“个数”的简单读法

汉语	日语	汉语	日语
1个	一つ ひとつ	2个	二つ ふたつ
3个	三つ みっつ	4个	四つ よっつ
5个	五つ いつつ	6个	六つ むっつ
7个	七つ ななつ	8个	八つ やっつ
9个	九つ ここのつ		

三问■在使用“~**つ**”之后皆表示几个的物体，必须用**の**来连接。刚才说的“一个馒头”是“**ひとつのまんじゅう**”才对。不过这种说法只能拿来说东西，说人的话，得用专门的数词：

单词	释义
ひとり（一人）	一人；一个人
ふたり（二人）	二人；两个人
さんにん（三人）	三个人
よにん（四人）	四个人
ごにん（五人）	五个人
ろくにん（六人）	六个人
しちにん（七人）	七个人
はちにん（八人）	八个人
きゅうにん（九人）	九个人
じゅうにん（十人）	十个人
なんにん（何人）	几个人；多少个人

著子■在这里，一个人、两个人是特殊读法（**ひとり/ふたり**），其它的在基数词后加“人（**にん**）”即可。日语中的“何人”指的是“几个人”，“谁（**だれ**）”才指“什么人”，这一点和汉语也不一样，请注意。

猴子■看来这些东西始终不容易掌握……啊对了，今天星期几，今日**は**何曜日**ですか**？“何曜日”就是“星期几”的意思，是不是?

三问■是的。从星期一到星期日，日本是按照日月与五大行星在天上运行的情况来描述的。以星期来计算时间的做法起源自古埃及，但是中国古代也以“七曜”为一个周期计算的。所以日本的“曜日”系统也是源于中国的。具体的说法见下方：

中文	英文	日文(日语读音)
星期日	Sunday	日曜日(**にちようび**)
星期一	Monday	月曜日(**げつようび**)
星期二	Tuesday	火曜日(**かようび**)
星期三	Wednesday	水曜日(**すいようび**)
星期四	Thursday	木曜日(**もくようび**)
星期五	Friday	金曜日(**きんようび**)
星期六	Saturday	土曜日(**どようび**)

猴子■ご、ごめん、我……现在……看得有点……晕……

著子■要把这些东西好好记一下，这样临到用的时候才不会抓瞎。**わかったか**？

经典角色

本栏目已经陆续介绍了不少我国玩家耳熟能详的游戏角色，但其中一些可能会让玩家感觉比较陌生。也许有的读者更会对栏目冠以“经典角色”的标题表示怀疑。不过可以肯定地说，能出现在本栏目的游戏角色，从整个家用机发展史来讲，绝对无愧于本栏目的标题。如果玩家能借此拓宽视野，笔者将会感到非常欣慰。 □文/龙马

中君｜被顽固的章鱼怪纠缠不休！戴帽子的可爱白色生物！

Profile Data 原名：チュンくん



诞生在电脑平台的头脑派角色中君，最醒目的标志就是其白色而圆圆的身体。虽然没有任何战斗能力，但是却可以根据怪物们的行动进行诱导，最终将怪物赶出门外。



1985年的FC游戏《Door Door》是有20多年历史CHUNSOFT公司，刚成立不久时开发的一款动作益智名作。容易使人“中毒”的超高游戏性、以及可爱的主人公中君，都为本作赢得高人气奠定了基础。说到主人公中君，虽然感觉不到什么特殊的设计风格，但是其白色而圆圆的身体上戴了顶帽子的可爱形象，却意外地得到很多玩家的好感。也许从外观来看，很难看出是什么生物。但重要的是，中君具有一种神奇的舒缓紧张情绪、给人心理安慰的力量。游戏中走路时发出比穿拖鞋走路还大的声音，透出中君可爱的同时，也成了它不可忽略的一个特点。

游戏中对偶像级角色中君穷追不舍的是有点变态感觉的章鱼怪、螃蟹怪等。与其说变态，不如说它对可爱中君的跟踪，已经可以用一往情深来形容了。不过怪物始终是怪物，如果被章鱼怪碰到身体，中君就会被缠绕吞食。这也算是当时游戏界中很冲击感官的一个场面。此外，游戏中的滑台也是会使中君致命的一个危险场所。不过玩家要做的是开动脑筋，将怪物们引出门外。毕竟，喜欢中君的人最想看到的还是它充满活力的可爱姿态吧！

中君的另一个特点，就是十分孩子气。糖果、冰激凌、蛋糕等都是它喜欢的食物。游戏中根据捡到这些食物的种类不同，而可以加算不同的得点。但是，这里却隐藏着一个令人震惊的事实。如果捡到麻将牌



的“红中”，加算的得点是糖果的100倍。日语中的“中”字，发音是“チュン”，这是中君（チュンくん）名字的由来；如果用罗马字表示，“中”字则写作“CHUN”，这也是CHUNSOFT公司名称的由来。CHUNSOFT公司的创始人中村光一曾坦言：因为喜欢麻将，所以将公司的名称定为“CHUNSOFT”。由此可以确定，CHUNSOFT公司的招牌角色，毫无疑问应该是可爱的中君。那么捡到“红中”，加算高倍得点的原因，也就无须说明了。

代表游戏■《Door Door》（1985年/FC）。

真野康彦｜掌握着故事的核心！忠实的中介角色！

Profile Data 原名：ヤス



游戏中身为主人公身边的刑警部下，但真正的身份竟然是主人公苦苦搜查的杀人事件凶手。最终，主人公发现了作为凶手特征的“肩部蝶形胎迹”竟然在部下身上，真相终于大白。



↑本作是一款以连续杀人事件为主题的冒险游戏，情节的展开非常扣人心弦。

原ENIX的制作人掘井雄二因为《勇者斗恶龙》而举世闻名，但他开发的冒险游戏《港口连续杀人事件》，使他在《勇者斗恶龙》登场之前，就已经小有名气。众所周知，《勇者斗恶龙》中的主人公是绝对没有任何语音的。这也让玩家多少有一些自己就是主人公的错觉。但是，在《港口连续杀人事件》这款游戏中，刑警围绕着杀人事件，听取、询问等对话就显得非常必要。于是，游戏采取了如下的设定：玩家作为主人公，并配有一名刑警部下，部下完全执行主人公的命令。就这样，作为部下的真野康彦就诞生了。他听从玩家的一切指示，推动着故事的情节。所以从某种意义上也可以说就是游戏的主人公。

康彦君执行玩家下达的命令，扮演着玩家与游戏情节间的中介角色。玩法类似掌机上的《逆转裁判》，在搜查的过程中，玩家必须想尽办法获得有价



←↓游戏中需要委派康彦君去调查各种事件。还要与各种证人接触，以获得有价值的情报。



值的情报。首先，玩家在游戏的过程中，并不会对忠实的康彦君抱有什么特殊的情感。但是，玩过本作的玩家，一定会对游戏中康彦君那些忠心耿耿的对话记忆犹新。不过到了游戏的结局，却迎来了一个意想不到的事实：真正的凶手居然是真野康彦刑警！结果，这个新闻一时传遍整个日本，就算没有玩过本作的玩家，也知道“犯人就是真野康彦”。真野康彦从此成了家喻户晓的名字。忠实的部下就是杀人凶手，充满悲剧色彩的真野康彦也因此成了传说中具有“两面性”的经典游戏角色。

代表游戏■《港口连续杀人事件》（1985年/FC）。

克拉丽斯｜可爱的美少女带来强劲的驾驶动力！

Profile Data 原名：クラリス



诞生于加利福尼亚的美少女角色，开车飞驰在世界各国。以高速行驶为目的，尽情享受暴走带来的快感。驾驶的爱车是装备了超级喷汽引擎的四驱及四轮转向（4WDS）型超级汽车。

虽然克拉丽斯只有在每过一关的过场动画中出现，但她却是游戏《暴走都市》（又名：碰碰车）的唯一主人公。同时也是FC时代带给男性玩家无限遐想的美少女角色。游戏的内容是，在世界各地的高速公路上驱车暴走。路上遇到巡逻车，可以通过发射石油罐使其发生回转，然后对其进行撞击。这也是本作在我国叫作《碰碰车》的主要原因。由于游戏制作得非常出色，也使本作成为早期动作赛车游戏的经典名作。需要说明的是，游戏本身的素质只是成功的一个方面，大人气主角克拉丽斯的存在，也是不可忽视的重要原因。

游戏中将克拉丽斯设定为驱车暴走的主角，因此克拉丽斯的魅力就不只是可爱，准确地说是身怀高超车技的可爱美少女。虽然在游戏的画面中，无法看到她的身姿，但正是这个原因使男性玩家可以天马行空



般任意联想。结果克拉丽斯成了男性玩家中根深蒂固的偶像角色。游戏的操作中，如果与巡逻车或竹笋等发生激烈碰撞，爱车就会变得四分五裂出现所谓的交通事故；接触到公路上的野猫，虽然会出局，但不会发生惨烈的交通事故。由于特殊的游戏系统，在日本比较狂热的克拉丽斯FANS中，有人为了不发生交通事故，让克拉丽斯保持笑容（幻想），在被敌人包围的情急之下，最终选择出局但不会发生事故的驱车撞野猫。

2004年，日本发卖了本作的续篇，但却是一款手机专用的游戏。续篇中的克拉丽斯成了联合国派来的调查人员，那台超级汽车也进行了全面的升级。内容是与暴走的秘密组织进行战斗，维护世界和平。虽然我国玩家也许与这款续篇无缘，但当年FC版的初代在我国也算是人气名作。不过主角克拉丽斯的影响力，可能远远没有在日本那么大。但是笔者建议喜欢美少女游戏的玩家，尝试或重温一下这款作品。因为克拉丽斯绝对称得上是美少女角色的元老级偶像。



代表游戏■《暴走都市》（1985年/FC）、《暴走都市·火箭》（2004年/i-MODE）。



GUNPLA
MADE IN JAPAN
BANDAI
敢达模型大赛2006
华北区
西单文化广场77街购物中心
地点：北京市西城区西单北大街180号B3
日期：2006年8月11日至20日
时间：10:00-21:00
华南区
恒宝购物广场
地点：广州市荔湾区宝华路133号恒宝广场负2层
日期：2006年8月4日至13日
时间：10:00-22:00
华南区恒宝广场独家活动
购物大优惠
1.买满300元送限量版1/144 FG脉冲敢达透明特别版模型一个(非卖品),数量有限,送完即止;
2.买满50元即送珍藏目录一本;
3.全线模型，8算发售;
敢达美少女亮丽登场
壮观的模型展示区
-最新推出的敢达模型先睹为快
-展出还未推出市场发售的人气模型
-展示2米高敢达
敢达模拟真实驾驶仓
买满100元可获邀坐上《敢达驾驶仓》，可一尝当敢达机师的感觉；满200元，更可在《敢达驾驶仓》上拍照及获得精美相片一张；
现场敢达PS2游戏争霸战
买任何模型都可免费参加每日举行的《敢达PS2游戏争霸》，胜出者可获得丰富奖品；
模型教室
BANDAI 敢达模型教室 巡迴活動
本教室会提供模型及工具，更有导师指导基本拼砌技巧，如参加者能在45分钟内完成制作，更可将该敢达模型带回家中。名额有限，先到先得!
[BB288突击自由敢达]
会场限定特别版
每日限量只售20只.
机会难逢,买完即止.
120元
© SOTSU AGENCY · SUNRISE © SOTSU AGENCY · SUNRISE · MBS 广州欢乐反斗城对本次活动保留一切解释权
主办单位：BANDAI 中国区代理：广州欢乐反斗城玩具有限公司
协办单位：恒宝广场 Hengbaoplaza 77th street plaza 77街至酷购物中心 城中至潮杂志
华南区首要网络支持媒体：游戏频道 GAME.21cn.com
欢迎浏览BANDAI网页：www.bandai-asia.com
www.bandaicn.com
欢乐反斗城网站：www.toyswonder.com.cn



WE WILL ROCK YOU
——评《罪恶工具XX Slash》

最近突然想回顾PS上的老游戏，于是拿出了天诛忍凯旋——我可也是天诛fan哦，大家不知道吧。但随后郁闷地发现，这个游戏“半支持”DS2手柄——就是说摇杆用不了，这下移动和调整视角都成了大问题，我痛苦地让彩女做了几个原地下蹲动作后还是不得已地放弃了游戏。

后来在编辑部内居然被我无意中捡到了一个组装得不能再组装的DS手柄——就是说一块电路板外面套个塑料壳子那种，我好像得到了宝贝一样将其拿回家，结果发现，R1键使用不能！

唉，看来有些事情，当你想回顾的时候，却发现很难回去了。但这也未必是坏事，回不去了，就只有向前走一条路了。

本期的主题，是希望。　　□唯夜

罪恶工具，一个画面华丽平衡性好系统严谨爽快感强人设酷就是上手有点困难的2D格斗系列。此系列的最新作《罪恶工具XX Slash》（以下简称GGXXS），将这部现今2D格斗的领军作品推向了新的高峰。

▸▸▸ Let’s Rock

那些让人类上瘾的东西，比如说烟草、茶叶、咖啡等，在你第一次接触时，往往会引起一些不适，不过习惯以后，其便会成为生活的一部分。文化也是如此——摇滚乐作为一种亚文化，初一尝试，往往会习惯了主流文化的受众产生一种听觉上的反感；可一旦你坚持下来，当你的耳朵甚至是灵魂在某种超自然力量的契机下与它们产生共鸣后，原本认为坚硬的声浪就会渐渐变成了自由与真诚的美妙诗咏，自己从而融入其中，得到旁人难以理解的快感（当然前提是您接触的是真正的摇滚而不是国内那些混混团体的瞎嚷嚷）。这需要有两个条件，一是作品本身必须具有足够高山仰止的气质，然后就是受众在不断的尝试中对作品进行理解和共鸣（这和“纯CU向”游戏的特点差不多）。而罪恶工具系列就绝对算得上是游戏中的摇滚乐，在气势恢弘的背景设定中，魔法代替了科学。就好比相较于强调商业包装与制作的流行音乐，摇滚乐虽然出现于发生了工业革命的近代，但却有着更原始、更坚硬的表达方式。罪工系列临驾于所有2D FTG之上的精美画面；强调节奏感与爆发力的对抗；以及游戏BGM中大量采用的电吉他配乐……这些无不表现出摇滚乐一般的张狂与豪放。如果你对摇滚乐有一点了解的话，会发现游戏的副标题“SLASH”（也是K.O.对手时的胜利宣言）正好与大名鼎鼎的“枪花（GUNS AND ROSES）”乐队的首席吉他手，摇滚巨匠Slash同名，而游戏中AXL这名角色的外形几乎可以看做是枪花乐队主唱Rose的2D动画版。联想到制作人石渡太辅的摇滚情结以及游戏中随处可见的向摇滚乐致敬的设定，我们有理由相信这绝非巧合。而同时，这部作品也像摇滚乐一样颠覆了其它2D FTG中许多约定俗成的陈旧设定，以全新的姿态出现在玩家们面前，虽然略高的入门门槛绊倒了不少初学者，但只要你爬起来，直到跨过去，就会感叹那边的世界有多精彩。

▸▸▸ 系统

很多玩家认为罪工系列很难上手，尤其是那些在《街霸》或《KOF》中修炼多年的2D FTG老鸟更是如此，玩好GGXXS简直就像是学一门外语——这难以上手究竟难在哪里了？

系统和人物是每一款2D FTG的核心。系统的严谨与精妙是游戏理性的需要，而丰富多彩、个性鲜明的人物则是提高玩家感性代入的关键，这二者在游戏中的相辅相成就好比是动作片中的硬桥硬马与天马行空。好比说超人有性感的肌肉，但没有炫目的拳脚招式；霍元甲虽没有超能力，但一招一式却有板有眼、收放自如，这就造成了二者战斗方式的迥然不同。而GGSSX则是让可以上天入地的超人练起了迷踪拳，产生的效果类似于星爷的那部《功夫》——即真刀真枪的过招有，天外飞仙般的如来神掌也有，这样打起来既有说服力又有观赏性。但并非每个玩家都是“百年一遇的练武奇才”，罪工系列所具有的庞大系统和多样的人物常常在初期成为令初学者难以下咽的闭门羹。

作为游戏的主体，GGSSX中的人物按战斗方式可以分为三种。一是传统型：这一类型总结了2D FTG多年发展的精华，也就是广大玩家所熟悉的传统意义上的“波升、突进、蓄力、飞行道具、抛投”等人物类型。这些类型所定义的战斗方式与特色，在与游戏系统巧妙融合后，创造出了许多令人耳目一新的玩法。比如由于画面Y轴的大大延长，游戏专门设定有能将蹲防中的对手打至空中并进行强力追打的D键，再加上二段跳、三段跳、空中DASH、超低空DASH等强气型移动方式的活跃，这些都使得空战的激烈程度和杀伤力直线上升。这种类似于“舞空术”一样的飞行表演比起当年喧哗的《漫画英雄对卡普空》也是有过之而无不及。此外，可以取消硬直时间的RC和FRC使绝大多数招式都有了形成连击的可能，这项类似于《街霸ZERO》系列OC系统的设定将街霸中的“发动后连续进攻”变成了以抵消的方式在战斗进行当中瞬间发动，增加了突然性和不确定性。顷刻的红光一闪或是蓝光乍现使战斗始终处于一种激烈连贯的氛围中。而且作品对于人物的必杀技设置并没有一味地陷入传统的固化思维，比如说力量型的代表Potemkin给人的第一印象往往是桑吉尔夫型的近身压制，但事实上该名角色在摔投技之外，既有236S这样的能使自己接近对手以发挥近身投优势的必杀技，也有46HS、63214HS这样的突进技以及能抵消飞行道具的必杀技。这样一来就减少了角色的局限性，丰富了技战术，再配合上RC、FRC等技巧，玩家的自主创新就获得了更大的发挥空间。上代中SOL的空中loop和SLAYER的吸血loop虽然影响了游戏的整体平衡性，但是近身投×N这样疯狂的连技也说明招式配合系统赋予人物多样特性，让之前循规蹈矩的思维定式豁然开朗。

最让初学者头痛的恐怕就是那些有着“召唤”和“能力增幅器”的技巧性角色。所谓“召唤”型就是指像FF那样在战斗中叫出另外的帮手参与殴斗，ZAPPA和EDDIE就是这样的两名角色。前者一边撕心裂肺鬼哭狼嚎一边召唤出来的刀、犬、灵、罗四种性能特点完全不同的凭依形态对操作者是极大的考验，尤其是在操作上完全脱离本体的“犬”召唤需要玩家单独使用D键配合方向进行控制（本人在机房与ZAPPA对战时就发生过双方全都奄奄一息，而这时对手正处于眩晕状态，当我兴高采烈地跳过去准备羞辱对手时，召唤犬跳起一个甩尾让我输得哭笑不得）。EDDIE的“影分身”也同样要求玩家必须随时做好操作两名角色的准备，协调召唤与本体的关系是每个EDDIE使用者面临的课题。而同时，对于他们的对手来说，则时常要面对1.5个甚至是两个敌人。

游戏中“能力增幅器”型的角色也同样不在少数。最早看到“能量增幅器”这个词是在《幽游白书》中，当时飞影在黑暗武道会中把黑龙波打向自己，从而大幅提高了自己的战斗力，并且告诫对手“不要把黑龙波看做是强力的飞行道具，其实对于修炼者来说它是一种强大的能量增幅器。”这个东西说得再简单点儿就是——不用换机体，只要夏亚大吼一声扎古就变成了吉翁号；不用去发廊，孙悟空就变成了金发冲冠的超级赛亚人。GGXXS中，ROBO-KY通过电力的累加可以提升所有必杀技的性能；JOHNNY和纱梦则是以投掷金币或蓄气的方式强化主力必杀技的杀伤力；主角SOL的超必杀技DRAGON INSTALL能够让他在使用后进入疯狂的暴走状态；而两名新角色ORDER-SOL和A.B.A.更是需要在战斗中进



行升级或进入诸刃模式来大幅增强战斗力。“能力增幅器”型人物的大面积出现为格斗游戏增加了前所未有的战略型和趣味性，增幅前后判若两人的差异将一把把双刃剑交到了玩家手里，除了本已紧张的攻防以外，还要随时抓住可以进行能力增幅的宝贵时机，而如何避免对手达成强化版以及如何应对强化版的对手也成了一个十分伤脑筋的问题。

上述这两种情况在以前的FTG中是很少见的——舜帝、Yang在各自的系列中算得上是异数，但在GGSSX里，“增幅器”却成了玩家津津乐道的泛用型角色。总之无论是哪种类型的人物，进攻进攻再进攻都是战斗的主导思想——D攻击对蹲防的无情爆血、无法拆解的近身投，甚至是以注满TG槽作为成功奖励的Burst攻击都使得进攻手段变得异常犀利与多变，只有持续地向对手施加压力，才能把压制与多择的主动权牢牢掌握。而且消极防御扣除能量槽的设定令防守反击的思路大打折扣，玩家只有对系统和人物招式性能有了一定程度的了解后，才能把进攻进行到底。体会到爽快感与成就感冲脑的喜悦。

人设

《GGS》在人设上走的是一条与动漫相结合的路线，各种张扬另类的流行元素经过美工细腻优雅的描绘后勾勒出了一个个华丽的战士。主人公SOL和KY早已成为了众多女性同人团体的座上宾；一头红发、身材纤细、招式凛厉的女剑客梅喧则很容易让人联想到那位砍人无数的“拔刀斋”绯村剑心；丑陋的机器人ROBO-KY充满了上世纪八十年代硬核科幻作品中对机器人外形的工业定义；风鸟院流掌门暗慈像许多动漫作品中对这一流派的描述一样透出一种女性化的气质（跟《笑傲江湖》电影里林青霞饰演的东方不败的感觉差不多）；天使面孔恶魔身材我们早已是司空见惯，可是DIZZY除此之外甚至还直接拥有了天使与恶魔的双重“替身”，见到低调许久的空条家族又添新丁，不知道荒木大神对此作何感想；手持巨锚的MAY简直就像是一座人形水族馆，海豚、鲸鱼的出场造就了最为生态化的飞行道具；杀人于无形的CHIPP；充满歌特气息的死神TESTAMENT；“暴走机关车”SLAYER……本来就必不可少的帅哥美女，再加上罗莉、机器人、死神、刺客、吸血鬼等这些动漫中的常见设定也以崭新的姿态出现在游戏当中，可以说，在玩家没有熟悉复杂系统的情况下，这些人物本身具有的外形优势吸引了众多玩家的注意力，为游戏的推广作出了巨大的贡献。

平衡性

任何一款格斗游戏都不可能做到绝对的平衡，但玩家对于平衡性的要求以及制作者对于平衡性的追求也从来没有停止过。像GGSSX这种本身就有着“异世界”背景的游戏，要做到角色间绝对的公平更是难上加难。SOL、KY、MILLIA等S级选手总是能在对战中保持相对较高的稳定性和胜率，而一些对技巧和策略要求很高的角色却往往令玩家“远观而不屑玩”。在近两届的斗剧上冠军队“性能型”角色的配备也再次证明了这一点。许多玩家都对“性能”和“人间”产生了质疑。

当年外国人曾经质疑刚刚出道的李小龙，认为截拳道是“软手脚”，而功夫皇帝告诉他们：“任何一种武功，如果练不好，都是软手脚。”在格斗游戏中，面对“人间”与“性能”的矛盾，我们会感叹前者付出的努力被后者的先天优势所抵消，但是往大了说，世间万物压根儿就没有绝对的公平，更何况是一款游戏。与其在差异面前怨天尤人还不如取长补短另辟蹊径。事实上我们在深入的游戏过程中会发现GGSSX角色之间存在着巨大的差异，对于那些参加斗剧，以比赛胜利为目的的玩家会全力修行最大限度发挥性能优势，但是对于广大的普通爱好者来说，每个人物间毫无雷同的个性化设置为游戏增加了很大的可玩性，即使是一人在家练习也不会感到枯燥乏味，而与人战时享受斗智斗勇的乐趣远比偏执于“性能”和“人间”的争论要纯粹得多。况且就像李小龙说的，即便是S级角色，也需要使用者付出巨大的努力才能修成正果，FTG是一种非常强调玩家自主意识的游戏类型，其实真正的对手就是自己，玩游戏还是被游戏玩更多的时候还是取决于态度。

尾声

从根本上说GGSSX应该是一款强化版的资料片，增加了两个新人物并对原有角色进行了调整，并非是真正意义上的系列新作。熟悉罪工系列历史的玩家都知道，其实“Guilty Gear”从推出至今始终是在原先的基点上进行完善，如今幼苗已经长成了大树——功能完善的系统基础、枝繁叶茂的上层建筑，这些成就已经足以使其成为当仁不让的日本国民FTG。这种情况很像是当年最终版的街霸Ⅱ以及街霸3.3，无数的荣誉必将永载史册，但是新的挑战也就必然随之而来，究竟是把对2D FTG的不懈探索进行到底，还是激流勇退另立门户还不得而知，但是作为玩家，我们当然希望这火炬能够传递下去，照亮斗魂的天空。

□文/陶杰



逆城之月

我是恶魔城里一个负责看守大门的骷髅兵，名字叫尼克。

我生前是一个国家禁卫军中一个忠诚的骑士，几百年前皇宫中发生内乱的时候，我和我的兄弟们与叛乱的敌军展开了一场激烈的厮杀，我一马当先冲在最前面，杀死了很多的敌人。正当我想去对付那个敌人头目的时候，突然间感到胸口一阵剧痛，接着便失去了知觉，只听见背后敌人冷酷的笑声和兄弟们喊我名字的声音。当时我心里明白，我已经要彻底告别这个世界了。

再次醒过来的时候已经是几百年后的事了，我被伯爵大人带到了一个叫做恶魔城的古堡中，这时的我已经成了一副骨架模样。老实说，刚开始自己还真不习惯这个样子，总是感觉丑得不像样。可是当看到那几个守卫能量瓶的BOSS哥们后，我释然了，原来在这里我算是个帅哥。

我知道是伯爵大人把我叫醒的，所以特别崇拜他。伯爵大人也特别信任我，把我分到了死神大人的小队里面。我当然很高兴，因为死神大人可是伯爵大人的心腹啊，跟着他走我肯定会有发达之日，最起码应该升个骷髅班长。

可是分任务那天死神大人竟然把我分到了正门口，这可太让人失望了，看着和我要好的几个朋友有的被分到了时计塔，有的被分到了图书馆，我大叫不公。死神大人和伯爵大人这时过来安慰我说：“没关系，你可是我们最前沿的守卫，责任相当重大啊！”听了他们两个的话，我很高兴，因为战斗在最前沿可是骑士的荣誉，虽然我已经不是骑士，但骑士精神依然在我的身上体现，最起码，墓碑上的题词可以代表我曾经的一切。

在恶魔城的日子是无聊的，白天休息，晚上巡逻。白天没事的时候我会和子恶魔老弟、美杜莎大婶斗地主，后来子恶魔老弟输了这个月的全部薪水，一赌气不玩了，呵呵，那时的我赢了很多钱啊！我的肋骨上挂满了钱袋子。偶尔我也会去图书馆看书，不过那个老头太黑了，借一本书要好多好多钱，我虽然鄙视这个JS，但是没办法，因为这里没有PS2玩，不看书我还能干什么？

我一直喜欢地下水脉中的妖花妹妹，别瞧她看起来很妖艳，不容易接近，其实她是个非常腼腆的女孩子，有时还会害羞。下班的时候我会去接她，带着她去水脉里坐船。船夫大哥每次都笑呵呵地把船借给我们。这时的妖花妹妹一副小鸟依人的模样，别提多可爱了。

周一开士兵大会的时候伯爵大人领来一个人兴冲冲地对我们说道：“同志们，这个人叫里希特，我因为有事要睡眠一段时间，这段时间里希特代替我指挥你们。”伯爵大人话音刚落，底下一片议论。我从魔剑巨人大叔口中得知，这个里希特原来曾经是伯爵的死对头。不过现在怎么成了代替伯爵的人呢？我从心里佩服伯爵高超的外交手段，真是个懂得拉拢人才的成功人士啊。

一直听说恶魔城里有一个逆城，不过我的朋友们没有一个知道准确消息的，每当我问死神大人时，他都会微微一笑，不做任何回答。所以那一段时间我都会在寂静的夜里望着天空上的月亮发呆。平静的日子终于到头了。恶魔城里警报响起，正当我还没明白怎么回事的时候，死神大人拿着一包武器从外面冲了进来。

“快！敌人来了！拿起武器准备战斗！”死神大人说完就急匆匆地离开了。骷髅兄弟们议论纷纷。

“死神大人用超能力把那家伙的武器拿走了！”

“那他死定了！”

“我们好好干它一场！”

“你们不要轻敌！”

正当大家摩拳擦掌，准备立功时，守门的狮子狗一瘸一拐地走了进来，看上去受了非常重的伤，对我们说道：“那个人是阿鲁卡多，伯爵的儿子！”

大家惊讶得说不出话来，我想一定是搞错了，天下哪有儿子打老子的道理？阿鲁卡多走了进来，面带一丝冷笑，脸上没有任何表情，和伯爵一样深邃的眼神，他们俩的眼神，真是好像好像。

骷髅兄弟们一拥而上，不过还是被手无寸铁的阿鲁卡多打了个粉身碎骨。当然，其中也包括我。那家伙拿走了我那把红色的双手剑，那把曾经被妖花妹妹抚摩过的双手剑。

不知道过了多久，我醒了过来，想动却根本动不了，这才发现自己的身体已经散了，只剩下了一个头骨。

妖花妹妹！

我突然想起了她，她的本事是不足以对付阿鲁卡多的。于是我挣扎着拼完自己的身体，向地下水脉跑去。

在地下水脉，我没有找到妖花妹妹，却在地下发现了一片片七零八碎的叶子。地上还有几个蓝色的字体，我清楚，那是妖花妹妹用血写成的遗言。

“尼克，一起去逆城看月亮……”

地下水脉的水还在汹涌地流动，风还是往常那样的凛冽。

我的脸上已经溅满了水珠，我确信那不是眼泪，因为骷髅不会留泪。

当我把妖花妹妹的身体埋好后，感觉到脚下一阵剧烈的震动，整个城堡开始慢慢塌陷，我知道伯爵大人被打败了。这时候我的身体慢慢蒸发，最终消失在即将被摧毁的恶魔城中。

其实我没有死，只是再一次进行长眠。睡梦里，我又一次梦到了妖花妹妹，我们俩手挽着手，一起来到了那传说中的逆城之上看月亮，伯爵、死神大人、船夫大哥他们都在远处望着我们笑。逆城上空的月亮好圆，好亮，真的很美丽……

□文/后街尼克



从这里开始也在这里结束

名为影时间的时间

揭开午夜零时后面的神秘面纱

握在你手中

解开这一切谜团的钥匙

被隐藏起来的真相

潜伏在每天之间的时间

通往破灭的脚步在缓缓地逼近

就在现在，约定的时间到来了。

P3 PERSONA3

女神系列外传最新作，依然保持了以现代社会为背景的 特色，不过由于把主要舞台放在了学校里，在整体风格上更加明快，除了一般传统的RPG内容更添加了大量的恋爱养成要素在里面，游戏进程也被分为白天的学习生活和晚上的战斗两大部分。在有限的一年时间里，玩家们不光要成为一个拯救世界的英雄，更要在学校里做一个好学生，在社会上当一个好公民，游戏中更增添了疲劳度的设定让玩家疲于奔命，真是怎一个累字了得。如何在极其有限的时间里完成尽量多的事情，需要有一个完备的计划，在这里集中了各种相关资料，希望这篇攻略可以帮助诸位玩家成为一个学习和工作都有所成的一流Persona使者。

PS2	本刊译名：女神异闻录3			CERO B 12才以上対象
	ATLUS	6800日元	2006.7.13	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	67KB

©ATLUS.CO.LTD.1996,2006 ALL RIGHTS RESERVED



新旧结合的人工岛屿，故事发生的舞台

故事发生在海边的港区，作为一条靓丽的风景线，在海面上拔地而起的人工岛Port island显示着这座海滨都市的活力。但是，岛上的核心并不是像悉尼歌剧院那样具有象征意义的标志建筑也不是像曼哈顿那样的商业中心，而仅仅是一座私立学校——执行小中高一贯制的“月光馆学园”。

支撑着这座人工岛的桐条集团和月光馆学园之间的关系已经是这里尽人皆知的事情，没有人对这层关系有什么特别想法，虽然十年前的某个事件曾在一段时间里成为所有人茶余饭后的话题，但是对于一般人来说，十年是一个足够让人忘记任何事情的时间。

在这所学校里学习生活的人也从没有想过其他的什么，设备齐全的校舍，幽雅的环境，还有人工岛上所特有的风情，每个学生都在尽情地享受着每一天生活，挥洒着自己的青春。除了三个人之外……

不输阳光灿烂风景如画的白天，入夜后如果有人在夜间乘上直升机来俯看这里的话，就一定会被这片寂静而迷人的经景色所陶醉——虽然在暮色的遮掩下，这里也会上演一幕幕并不那么美丽的表演。

然而，当时钟的指针在夜间重合到“12”这个数字时，虽然一切都会变得与众不同，但是几乎没有人能感觉到什么，更没有人能够描述出那种奇异的景色，因为，见过的人都已经不再有说话的机会。

日出、日落，貌似平平无奇，月缺、月圆，又是一个月过去。从某个不速之客的到来开始，每一天，每一次满月都将被赋予全新的含义。

这并不是一个传说的序幕，因为那漆黑的幕布从来就没有被拉上过。



主角

本作的主角（名字由玩家决定），父母在10年前的一场事故中去世，一直一个人生活至今，在某一天来到这座城市并觉醒了Persona能力，并且具有操作多种Persona的稀有能力。是揭开故事一切谜团的关键。



岳羽由加理

弓道部主将，也与10年前的那场事故之间有着某种无法割舍的关系。虽然性格看起来很活泼，但是内心中也有别人所无法触及的秘密。使用的Persona是希腊神话中被宙斯变为白牛的伊娥。



伊织顺平

无论任何时候都自信满满的阳光少年，虽然有时也会嫉妒一下主角，但是总体来说是一个不会把任何事情放在心上的人。以拥有Persona能力为荣，使用的Persona是希腊神话中的商业之神赫尔墨斯。



桐条美鹤

桐条集团董事长的独生女，同时也是学校学生会的主席，性格高傲的完美主义者。对于桐条集团和月光馆高中以及十年前那场事故之间的关系一直讳莫如深。使用的Persona是希腊神话中亚马逊一族的女王。



真田明彦

号称未尝败绩的拳击部超级主将。对任何事情和人物都不感兴趣，惟独对“胜利”有着近乎于痴狂的执着。在主角等人到来之前就一直不懈地和“影”对抗。使用的Persona是“双子座”中的一个。



山岸风花

自幼体弱多病的少女。不擅长和人交往，因为性格内向而经常受到学校同学的欺负。内心中强烈地希望找到自己存在的价值。使用的非战斗型Persona来自一个现实存在的殉教的女基督教徒。



阿基斯

人造对“影”战斗用机械。为了能使用Persona而制作成了人形，大多数情况下都只是单纯地按照命令行动，对主角似乎有一种特殊的感情……和本身是一个机器人相对应，使用的Persona是雅典娜的神像。



天田乾

故事中盘才登场的初中生少年，和主角同样是父母双亡的孤儿。十分地仰慕真田，对另一个Persona使者荒垣真次郎却有着敌意，使用的Persona是希腊神话中的复仇女神，在天文界也指假想中太阳的伴星。



倾丸

主人因交通事故去世却依然守候在主人出事的地方，并且到时间就会按照主人生前的散步路线在港区里巡行的忠犬。因一个偶然的机会被发现Persona使者的潜力而被主角一行收养。使用的Persona是著名的三头地狱犬。

Commu

游戏分为两部分展开，第一就是白天的校园生活部分，形式和一般的恋爱养成游戏类似，大致活动是以周为单位，而每一天又被分为白天、课后和晚上，玩家会遇到各种固定事件和故事中的各个角色，通过和他们对话触发事件，提升契约等级，同时可以通过去各个不同地方提升学力、魅力和勇气三个基本能力，而这三项基础能力又将影响到角色的出现和COM等级的提升。不同角色所对应的契约等级会对召唤出的Persona的等级产生影响，也就是对战斗有着相当大的影响。所以处理好学习和战斗的关系是玩家要面临的一个重要的问题。

关于COM的取得方法和时间如下表所示，所列时间都是一个最早限，但并不是唯一的时间，只要在该角色会出现的日子任何时候都可以触发事件，但是为了游戏进程还是越早越好了。



↑通过约会可以使好感度得到提升。

类型	取得条件	时间	地点
愚者	事件	–	–
死神	事件	–	–
魔术师	和友近对话并和他一起吃拉面	木	月光馆学园2–F教室
皇帝	接受桐条委托加入学生会	月、水、金	生徒会室
法王	4/25以后古本屋开张，进去对话后回到学园连接实验教室和体育馆的走廊上，调查那里的树得到「柿の叶」	除周日外	严户台站商店街古本屋
战车	4/23以后加入任一个体育社团	月、木、金	1F体育馆
隐者	4/29日后的任何一个周日在早上起来到书桌旁选择「ネットゲ–ムをやる」	休息日	自室
刚毅	参加几次体育部活动后，在学校大厅邀请成员一起回去时发生	火、水、土	学校大厅
刑死者	5/6以后给她「タコ焼き」(严户台站商店街有卖)「モロナミンG」(宿舍2F的自动售货机有卖)再和她对话	日以外	长鸣神社
节制	法王Lv3后出现，去家庭科室，学力要在「できなくはない」以上	火、水、金	家庭科室
正义	加入学生会后找千寻说四次话	火、木、土	月光馆学园生徒会室前
月	魔术师Lv3以上和友近对话后到ポロニアンモ–ル找到他，问题答案为フェロモン咖啡、绿、はがくれ井，需要ミステリ–フ–ド	月～土	ポロニアンモ–ル
命运	6/17后加入任何一个文化部	火、水、木	月光馆学园1F设施
恶魔	隐者等级4以后，在ポ–トアイランド站出F 。要求魅力Lv4以上，对话四次，期间还要花费4万	月、火、日	ポ–トアイランド站
塔	刚毅等级4后夜间去ポロニアンモ–ルクラブ，要有一定的勇气等级，问题答案依次是ブラッディマリ–、キ–ル、カシスオレンジ、ウ–ロン茶	木～日	ポロニアンモ–ルクラブ(夜)
太阳	刑死者等级4之后出现，コロマル加入后和他对话，回到宿舍和コロマル对话，得到万年笔后返回对话。	日	长鸣神社
恋爱	7/24后魅力6以上和她对话	月、水、木、土	月光馆学园2–F教室
女教皇	6/11山岸加入后勇气在「汉」以上时和她对话	月、金、土	月光馆2F走廊
星	8/2的大会后勇气4以上严户台站商店街的古本屋前找千濑对话	月～土	严户台站商店街古本屋前ベンチ
女帝	11/27修学旅行后找桐条美鹤	–	–
审判	12月31日选择「绫时を杀さず、今のままを续ける」	–	–

在取得了相应的COM后各个角色分布在不同的地方，想要提升等级还要去找他们对话。另外要说的是在假期中在地图上是找不到月光馆学园的学生的。

种类	月	火	水	木	金	土	日	假期	姓名	地点
01. 魔术师	—	○	—	○	○	—	—	—	友近健二	学校　2F教室
02. 女教皇	○	—	—	—	○	○	—	—	山岸风花	学校　2F左侧楼梯旁
03. 女帝	—	○	—	○	—	○	—	—	桐条美鹤	学校　1F职员室外
04. 皇帝	○	—	○	—	○	—	—	—	小田桐秀利	学校　2F生徒会室
05. 法王	○	○	○	○	○	○	—	—	古本屋の老夫妇	严户台站　站前商店街古本屋
06. 恋爱	○	—	○	○	—	○	—	—	岳羽ゆかり	学校　2F教室
07. 战车	○	○	—	○	○	—	—	—	m本一志	学校　2F教室
08. 正义	—	○	—	○	—	○	—	—	伏见千寻	学校　2F教室前廊下
09. 隐者	—	—	—	—	—	—	○	○	Y子	宿舍　房间书桌
10. 运命	—	○	○	○	—	—	—	—	平贺庆介	学校　2F教室前走廊
11. 刚毅	—	—	○	—	—	○	—	—	西肋结子	学校　2F通往楼顶的楼梯前
12. 刑死者	○	○	○	○	○	○	—	—	舞子	长鸣神社
14. 节制	—	○	○	—	○	—	—	—	べべ	学校　1F家庭科室
15. 恶魔	○	○	—	—	—	○	○	—	たなか社长	ポ—トアイランド站
16. 塔	—	—	—	○	○	○	○	—	无达和尚	ポロニアンモ—ル クラブ
17. 星	○	○	○	○	○	○	○	—	早濑护	严户台站前商店街长椅
18. 月	○	○	○	○	○	○	—	—	末光望美	ポロニアンモ—ル
19. 太阳	—	—	—	—	—	—	○	—	神木秋成	长鸣神社 长椅



↑故事发生舞台——设备齐全的港区。

另外，在没有去"塔"探索的晚上会随机收到周日约会的电话(也会有男性打来，不过和他们出去没有送礼物的选项，意义不大，拒绝为好，但是这个游戏和心跳回忆一样长时间不理一个人会引发爆弹，需要找到他们选对对话才能解除，不然就无法在战斗中使用该角色所对应的Persona)，而在和女性约会时可以送给她们礼物，如果选对礼物可以提高友好度，相反选错礼物好感度可是会下降的。

角色	喜欢的礼物	不喜欢的礼物
岳羽ゆかり	バラの花束、ガラスの一轮插し、香水、ブランド财布/时计/バッグ、テディベア、フロスト人形	赤松の盆栽、ミニサボテン、日本人形、カレイドスコ—プ、遮光器土偶　ブックカバ—、大吉のお守り、ガネ—シャ储金箱
桐条美鹤	テディベア、日本人形、大吉のお守り	フロスト人形、ガラスの一轮插し
山岸风花	赤松の盆栽、ミニサボテン、ガラスの一轮插し、ブランド财布/时计、テディベア、日本人形、カレイドスコ—プ、ブックカバ—、ガネ—シャ储金箱	バラの花束、香水、遮光器土偶、フロスト人形、大吉のお守り
西肋结子	ブランドバッグ、ミニサボテン、ブランド物の时计、大吉のお守り	香水、遮光器土偶、フロスト人形
伏见千寻	バラの花束、テディベア 香水、ブランド财布、フロスト人形、ブックカバ—、ガネ—シャの储金箱、ガラスの一轮插し、ブランド物の时计、ミニサボテン	赤松の盆栽、遮光器土偶、大吉のお守り

战斗

这次的战斗是非常传统的回合制RPG战斗方式，敌我双方按照速度来决定行动顺序，选择物理或技能攻击，技能分为消耗HP的物理技能和消耗SP的魔法技能。而在攻击上所有主动攻击都被分为斩击、打击、贯通、火炎、冰结、疾风、雷击、光和暗九种属性（前三个为物理属性，后六个是属于魔法属性）。而每种敌人和我方的Persona都对各种属性有相应的耐性。从高到低分别是吸收、无效、耐性、普通、弱点。虽然被弱点属性攻击受到的伤害不会增大，但是无论敌我，该角色都会进入"Down"状态，在这个状态下发动攻击的一方就有再行动一次的机会，同时进入Down状态的角色会失去一次行动机会，而且如果敌方全体都处于Down状态，而我方人员又在两个以上时就可以发动高威力的集体攻击。不过要说明的是用全体攻击把敌人打至Down状态是不会追加行动机会的，而且对于已经进入Down状态的敌人再次进行攻击就会立刻解除Down状态，就算使用的是弱点属性也一样，这一点对于敌我双方是共通的。

到这里大家可以发现，如果把一个敌人打至Down状态后可以再针对下一个敌人发动相应的属性攻击，直到全体敌人Down再发动集体攻击基本就可以全灭敌人，反之，如果我方队员被打至Down状态那么敌人再进行连续攻击则很有可能造成巨大伤害，甚至被全灭。可以说如何针对属性将敌人打至Down状态，并且有效回避敌人的攻击属性防止自己被打Down是这个游戏战斗上的要点。

不过由于本游戏里没有100%命中的攻击和技能，同时物理攻击Miss后角色还有可能随机陷入Down状态，而物理攻击发动会心时也能使对方进入Down状态，所以不能完全依赖Down系统，而且后期的BOSS经常没有弱点，尽量保证我方队员不会轻易被打Down才是最重要的事情。



↑敌人全Down时发动的大威力的全体突击攻击。

在每次战斗后都会随机出现抽卡模式。这里将有一些Persona和分别代表武器（剑）、回复（酒杯）、钱（金币）、成长（草）的卡片出现，再让玩家记好卡的顺序后系统会开始洗牌，之后玩家需要从背对着自己的卡片中选出一张，选中Persona的卡片则会得到这一Persona，而其他四个可根据卡片等级的不同得到相应的武器回复和道具，值得一提的是成长卡片，选中这个时很多时候是得到的经验值增加，但是有一定几率得意使Persona的能力得到提升，善加利用的话可以使能力得到很大的提升。



↑活用弱点可以大大增加自己进攻的机会。

疲劳



↑同伴疲劳时还会主动退出队伍，一定要注意。

本游戏有疲劳度的设定。首先在学习时将增加疲劳，而在战斗时根据敌人的级别不同战斗一定次数也将陷入疲劳状态（敌人级别高于我方角色时将疲劳得很快，相反我方级别高时则疲劳得很慢），而如果放任疲劳状态不管就会发展为感冒，疲劳和感冒时除了各种能力下降之外攻击的命中率也会受很大影响，而且攻击Miss时会有相当高的概率陷入Down状态，可以说是对战斗非常不利，同时在这种状态下学习也无法提升学力，这果然是应了日本的一句谚语——"感冒是万病之源"。

回复方法主要就是睡觉，每天回家睡或上课打盹都可以，可以确实保证回复疲劳状态（感冒一般要睡两天），其他方法还有上厕所和去医务室，不过不太稳定，能否回复完全看运气了，再有就是去神社求签，如果求到"小吉"或"大吉"不光能得到钱也能得到回复疲劳度，不过要是不幸求到"凶"或"大凶"那可就是雪上加霜了。

最后要提的一句就是在满月的前一天无论怎么样战斗都是绝对不会疲劳的，好好利用这一点来练级吧。

宣告世界毁灭的钟声将在什么时候鸣响？

2009年4月6日，作为一个普通的转校生，主角在来到了这个名为港区的海边都市，一眼看上去这里和普通的现代城市没有什么区别，但是，不光是夜里的景色透出一股寒意，就连宿舍的欢迎方式都是一个穿囚服的少年，主角在一本名册上签下名字之后，那个少年竟然直接消失，之后对准主角的是一个少女手中黑洞洞的枪口。名叫桐条美鹤的女性出面解释，虽然关于少年和手枪的解释都是闪烁其词，主角却没有再做什么深究，得知少女名叫岳羽由加理后主角在这里住下。

在经过两天普通的学校生活，主角结识了乐天派的同学伊织顺平和住在宿舍里的另一个人——拳击高手真田明彦，同时在宿舍见到了专程来看望他的理事长几月修司。

到了满月之夜，在怪物的袭击中，真田负伤，主角和岳羽也被逼到了宿舍的顶层，面对巨大的怪物，主角拿起岳羽掉落的手枪，对着自己的太阳穴扣下扳机，更可怕的怪物将对方撕碎，而在击倒几个后续出现的敌人时，主角因为体力不支倒下了。

醒来已经是一个星期之后，主角得知了这些事情背后的秘密。在这个世界上除了一天二十四小时之外，还存在一个小时的“影时间”，在这特殊的时间里不光是所有机械都将停止运行，绝大多数人都将失去意识变成一具棺材，而在这段时间里一种叫做“影”的怪物会出现，它们会去袭击保持清醒的人，被袭击过的人会变得精神恍惚，严重时会成为精神错乱完全失去生活能力的“影人间”，而在少量不会变成棺材的人当中又有一些是可以召唤Persona与“影”战斗的Persona使者，而主角正是拥有Persona使者素质的人。同样，居住在这个特殊宿舍里的岳羽、真田和桐条也是一样，岳羽的手中的枪正是召唤Persona的工具。理事长虽然不具备Persona使者的素质，却可以在影时间保持清醒的状态，是这个组织中的指挥者。为了保护人们不受“影”的侵害，从很久以前开始桐条和真田就和“影”战斗着，当理事长问起主角愿不愿意加入时，主角欣然接受了邀请。

此后顺平也被发现了Persona使者素质，住进了宿舍。因为有了人员补充，美鹤决定开始对“影”的巢穴开始进行调查。而巢穴竟然就是月光馆高中，每到影时间就会变成一座外形诡异的高塔，各种各样的“影”的来源也是这里。为了解开一个个谜团，主角开始了对“塔”的探索。

满月之夜，主角等人遭遇到了一个和普通敌人不太一样的“影”，不光是体型巨大，更连电车都可以控制，虽然顺利解决，但是那惊险的一幕实在让人捏了一把冷汗。

近期连续出现了三起女学生昏倒在校门前的事件，而通过调查发现这些学生都曾欺负过拥有Persona潜力的山岸风花。在传闻中这是已经死去化为怨灵的风花在作怪。但是就主角等人所知，一直体弱多病的风花只是请了一周的病假。同时在这之中主角接触到了以前曾是真田的战友，后来因为某些事情离开的Persona使者荒垣真次朗。

在去询问老师时，主角等人遇到了曾经欺负过山岸风花的森山。5月29号她和其他三人把山岸关在了体育馆里，但是事后再去看时山岸已经消失不见，其他人一个接一个倒在学校的大门前。山岸已经失踪了十天之久，身为班主任的江古田为了不给自己惹上麻烦却仅仅是以病假敷衍了事。

根据现有情报看来拥有Persona素质的山岸在29号晚上随着学校的变化进入了“塔”里面，虽有十天之久，但是大概她只是一直存在于影时间里，如此一来生存的可能也并不为零。不过在如此巨大的“塔”中想找到她的准确位置实在太困难，真田虽然提出了待机在体育馆的非常规进入方式，可是这样究竟会落到什么地方完全无法把握。但是真田却坚持就算是一个人也要去救出风花。最终，大家也都认同了这个风险极大的作战方式。



以非常规手段进入“塔”后主角一行分散到各处，并且失去了联系。那个少年也直接出现在主角的面前。虽然经过一些周折终于汇合并找到了风花，然而巨大的“影”突然出现，桐岛被困住，本应呆在宿舍的森山也出现在现场。所幸的是风花觉醒了Persona，在她的辅助下“影”被打倒。风花却因为长时间的紧张和疲劳暂时昏了过去，森山对着累倒的风花流下了悔恨的眼泪。没有Persona素质的她将会忘记影时间里发生的一切，不过，在她内心深处，总有一些东西是无法忘记的吧。

风花决定加入主角一行，而且态度非常积极。在又一个满月之夜前，主角知道了那个身穿囚服的少年的名字——法尔罗斯。

奇怪的流言开始在学校中流传开来，网络上出现了一个复仇网站，只要在上面写下仇人的名字，那个人就一定会发疯。巨大的“影”又在满月之夜出现。虽然击倒了那个可以制造幻觉的“影”，但是在主角的背后却出现了三个诡异的身影。

在岳羽的调查之下，美鹤和理事长不得不说出关于“塔”和“影时间”的一些真相。14年前，美鹤的祖父为了得到“影”那不可思议的力量，收集了12个“影”开始研究。在10年前的那场研究事故中，一切都化为乌有，沉溺于力量的人被埋葬。对于留下来的人这只是刚刚开始，研究所所在的月光馆高中因为“影”的影响而一下出现了几十个“影人间”，每天的第二十五小时“影时间”也随之出现，在这一个小时里，学校变化为“塔”。而最近出现在我们面前的“巨型影”就是在那场爆炸中消失的12个“影”。它们就是这一切的罪魁祸首，也就是说，只要消灭这12个每当满月就会到来的“影”，“塔”和“影时间”都会一同消失。

至今拼死的战斗只是因为一个人贪婪的欲望，这样的结果是众人，特别是因为那场事故失去父亲的岳羽所不能接受的。但是，为了终止这一切，也只有战斗下去。

在暑假到来以前，一个拥有Persona使者素质的少年天田乾也住进了宿舍。在理事长的提议之下众人决定前往美鹤家在海边的别墅度假，当然更主要的目的是去拜访那场事件唯一的幸存者——美鹤的父亲，桐条武治。

从武治那里得到的答案基本和理事长那里听到的是一样的，同时岳羽父亲留下的最后的录音带让主角等人得知了另一件事情——岳羽的父亲正是那次研究的主管人员，而惨剧发生的直接责任也在他的身上。接受不了这一打击的岳羽跑了出去，但是主角的安慰让她渐渐地恢复了平静，并对主角产生了更深一层的信赖。

次日在海滩上三个男队员开始了勾搭女孩子的行动，不过三个涉世未深的高中生是弄了个灰头土脸。倒是最后主角受到了一个冷面美女的垂青，不过当得知她的真实身份时，所有人都大跌眼镜——十年前为了对抗“影”而制造出来的机械战斗单位。从理事长那里得到的情报表明“她”名叫阿基斯，在十年前的那场事故中为了对抗逃出来的“影”投入了大量的机械人，其中只有“她”幸存了下来，并且一直处于机能停止状态，为什么现在会突然启动，为什么会认识主角，理事长也说不出所以然。而作为战斗力，阿基斯也和主角一行回到了宿舍。

迎来了暑假，主角享受起悠闲的假期，然而除了“影”又有了新的敌人：名为Strega（魔女）的组织。对抗“影”一事本和同为Persona使者的他无关，但是这个可憎的“影时间”却是他们区别于常人的证据，证明自己存在的舞台。

随着天田的加入，荒垣真次朗终于也回到了宿舍。而在此后的一个满月之夜主角等人俘获了“魔女”中的一个成员，性格狂躁乖张却对绘画有执念的少女千鸟。而且对于顺平她好像有一种特殊的感情。

天田和真次郎之间的恩怨纠葛也已经明了，在两年前和“影”战斗时，真次郎由于无法控制好自己的能力而连累到天田的父母。他也因此离开了宿舍，并开始用药物控制自己的能力，天田为了给自己的父母报仇要杀了真次郎，一直都因自己的所作所为陷入深深自责的真次郎也甘心受死，然而“魔女”的介入却让真次郎最终用自己的生命保护了天田，也让他在自己在良心上得到了安慰。

主角等人终于打倒了那12个“影”，同时战败的孝也和阵在表明自己是后天Persona使者后选择跳入大海。第二天早上法尔罗斯也来和主角做了道别。就在众人都沉浸在一片喜悦中之时，“影时间”和“塔”却依然在零点之后如约而至。真相让人震惊，12个“影”不是影时间和塔出现的罪魁祸首，那只是“影”母体的12个部分，击倒它们只会促成“影”母体的降生，这带来的将是整个世界的毁灭。10年前美鹤的祖父在发觉事态的严重时也终止过试验，同时那盘记录岳羽父亲遗言的录音带也经过巧妙处理。策划这一切的正是理事长几月，作为10年前参加那场研究的工作人员，期待毁灭的他用巧妙的伪装骗过了所有人。

几月为他的疯狂付出了生命的代价，但是美鹤的父亲也倒下了。主角等人失去了方向，和十年前之间有关的人已经彻底从这个世界上消失了，“影时间”和“塔”的真相到底是什么？没有人知道今后事情将会如何发展，没有人知道毁灭的脚步还会不会继续逼近。

塔还存在，影时间还会到来，影人间也在不断地出现。不同的是，一个名叫绫时的转校生的到来。

在经过修学旅行后众人紧绷的神经终于得到了片刻舒缓，然而孝也与阵并没有死去，和医院中的千鸟汇合后他们再次卷土重来。虽然又一次制服了千鸟，但是顺平却被杀死，为唤醒顺平用尽自己最后力量的千鸟终于卸下了一直背在身上的十字架，平静地离开了这个世界。

随着下一个满月之夜到来。10年前所发生的事情中的另一个秘密被揭开。主角与阿基斯之间的羁绊原来在10年前就已经被定下。毁灭的命运本应在10年前就降临，但是宣告死亡的绫时却被阿基斯击败封印在了主角的身体里。在主角来到这个城市时，绫时的意识化为了法尔罗斯开始和主角之间产生沟通，如今封印随着12个“影”被击破而解开，在明年的1月31日，“影”的母体Nyx（夜）必定会降临，那时所有人类都会变成“影人间”。

身为宣告者的绫时因为和主角的相处而对人类产生了感情，虽知道命运不可改变他却提出一个对所有人都更为和蔼的方式——杀了他。如果杀死他包括主角所有人关于“影时间”的记忆都会被完全抹消，每天的“影时间”将如同不存在于人类社会一样，毁灭会不知不觉地来临。如果不杀死他，不可逆转的毁灭将在主角等人的见证下一步步临近。究竟如何选择，绫时决定在12月31日来听取主角等人的决定。

12月31日，主角还是选择了面对现实，而化为死神的绫时也给出了最后的一线希望：1月31日，Nyx将在“塔”的顶层降临，如果主角一行能够阻止她的话，或许，人类还能免于毁灭。

最后的一个月中，这个城市陷入了一种无可挽回的混乱，绝望在一点点地吞噬着人们的心。然而主角等人却没有放弃。1月31日，在击倒阵后“魔女”的真面目显露出来，原来桐条集团为了对抗“影”，研究Persona时把100名孤儿抓来做人体实验，在残忍的试验下这些孤儿一个接一个死去，最后留下的三个后天Persona也必须要靠药物控制才能活下去。以孝也为首的三人开始以“影时间”为舞台开始了属于自己的生活，这个世界的存在与否和他们没有关系，因为他们的存在一开始就已经被这个世界所否定。击倒最后的拦路强敌孝也后主角终于来到了“塔”的顶层。然而在Nyx的面前战斗是徒劳的，约定中的毁灭还是来到了……

人的死亡是绝对的，只不过是时间上早晚的问题，随着死亡到来，一切都将不复存在，但是为什么人们却如此不愿意面对死亡？同样，人类的毁灭也是必然，在毁灭之前无论创造出怎么样的辉煌都将烟消云散，为什么人类又如此拼命地想要把那个时间推后？在那被争取出来的时间中，人们极力在追寻的又是什么？

在同伴的呼唤声中，主角又站了起来。人和人之间的关系，人和人之间的羁绊汇聚成了创造出无限可能性的力量——宇宙。在时间的漫漫洪流中诞生和毁灭只有一线之隔，人类便是在这夹缝之间的一丝光芒。在这一刻，这微弱的光芒照亮了整个宇宙。

平凡的每一天依然悠然地到来，被抹去的记忆也总有一天会回来。



游戏中的迷宫并不复杂，但却很考验耐心

迷宫

在游戏中每天一个小时的"影时间"，也就是战斗部分基本都是在"タルタロス"里发生的。游戏中练级，收集道具，得到ペルナナ等活动也都要在这里展开。

这个高塔共有264层，每层都是一个随机生成的迷宫，敌人可见，宝箱还有敌人的数量和位置也都是完全随机生成。和一般的多层迷宫一样，玩家的目的就是找到通往下一层的楼梯，一层一层往上爬，并且在每一层都有一个可以返回大厅的单向传送点，在感觉不妙的情况下可以随时撤退，而每隔一定层数会有一场BOSS战，同时在BOSS存在的层数会有一个双向传送点可以返回大厅整备记录，不用担心在准备不足的情况下遭遇强敌。

除了疲劳因素之外，游戏对玩家的探索还有一个限制，整个迷宫被分为6大部分，每部分都要在固定时间固定事件后才会开放。

虽然是随机生成，但是在一定阶段里敌人的种类都是固定的，随机生成的宝箱中得到的道具也是在一定范围内。而且除了普通的宝箱还有一些低概率出现的金色宝箱，里面通常可以得到一些不错的道具，而且得到道具也相对较固定，见到一定不要错过。不过每个BOSS层得到的宝物是固定的，并且不会刷新。另外要说的一点是显示在地图上敌人的大小决定战斗时敌人的数量，对于想要反复刷某一种类时的敌人时知道这一点是相当有帮助的。

最后要提醒各位玩家的是如果在某一层呆的时间过长的话，就会出现极其强大的怪物"死神"，不光能力夸张，AI也很高，中前期遇到必定被秒杀，后期如果能力不足也是凶多吉少。好在可以逃跑，就算真的碰上了也可以三十六计走为上。



↑双向传送点，探索迷宫时需要好好利用。

下面列出的就是每个阶段里出现的敌人和宝箱里可能出现的道具。

世俗の庭テベル(1F-16F)

出现敌

名称	LV	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	层数
臆病のマーヤ	2	42	13	–	–	–	弱	–	弱	弱	–	–	1F～
残酷のマーヤ	3	50	21	–	–	–	耐	弱	弱	弱	–	–	1F～
マジックハンド	4	52	24	–	–	–	弱	耐	–	–	–	–	1F～
嗫くティアラ	3	46	24	–	–	–	耐	弱	–	弱	–	–	1F～
狂爱のクビド	5	51	32	–	–	–	–	弱	–	耐	–	–	6F～
トランスツインズ	6	62	36	–	–	–	耐	弱	耐	–	–	–	10F～
死甲虫	7	163	76	–	–	–	–	–	耐	弱	–	–	6F~15F

出现BOSS

名称	LV	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	层数	掉落物品
ヴィーナスイーグル	–	–	–	–	–	弱	吸	–	–	无	–	–	5F	女帝の假面
ダンシングハンド	–	–	–	–	弱	–	耐	耐	–	–	–	–	10F	マハジオジェム
バスタードライブ	–	–	–	无	无	无	–	–	–	–	–	–	14F	反魂香

出现物品

一般宝箱：钱、パトラジェム、伤药、ショートソード、ディスポイズン、マッスルドリンコ、サバイバルガード

金色宝箱：バンカラ下驮、数珠丸恒次

固定宝箱：5F：宝玉轮 10F：チューインソウル×2 14F：ソーマ、反魂香 16F：人工岛计画文书01

奇颜の岩アルカ(17F-40F)

出现敌

名称	LV	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	层数	掉落物品
财宝の手	1	100	100	–	弱	–	无	无	无	无	无	无	17F～	财宝の金货
叹くティアラ	9	111	64	–	–	–	无	弱	–	–	–	–	17F～	–
ブラックレイヴン	9	92	46	–	–	–	无	–	弱	耐	–	–	17F～	–
炎と冰のバランサー	10	112	50	–	–	–	耐	耐	弱	弱	–	–	17F～	アメジスト
ハンドルアニマル	10	148	59	–	–	耐	–	–	–	–	弱	弱	17F～	–
虚荣のマーヤ	11	125	62	–	–	–	–	–	耐	弱	–	–	17F～	–
ファントムメイジ	12	121	64	–	–	–	耐	–	–	–	弱	无	17F～	–
リングフォート	15	399	183	耐	–	耐	–	–	弱	弱	–	–	17F～	古びたランタン
钢铁のギガス	19	202	81	–	耐	–	–	–	弱	–	弱	–	21F～	–
ソウルダンサー	11	146	72	–	–	–	–	弱	–	无	–	–	26F～	–
笑うテーブル	11	105	71	–	–	耐	弱	无	–	–	–	–	26F～	–
ダンシングハンド	13	88	46	–	–	–	弱	无	–	–	–	–	26F～	–
ヴィーナスイーグル	14	100	46	–	–	–	耐	弱	–	耐	–	–	26F～	ターコイズ
伪りの圣典	15	115	59	–	–	–	–	–	弱	无	–	–	26F～	–
ファントムマスター	17	158	90	–	–	–	–	–	–	弱	–	–	41F～	–
雷と风のバランサー	17	172	85	–	–	–	弱	弱	反	反	–	–	41F～	トパーズ
ブロンズダイス	18	183	78	–	无	–	–	–	弱	–	–	–	41~46F	铜制のコマオニキス
金刚虫	19	549	234	耐	–	无	–	–	弱	–	–	–	41F～	ガーネット
傲慢のマーヤ	20	132	65	–	–	–	–	–	耐	弱	–	–	41F～	エメラルド
嫉妒のクビド	20	139	79	–	–	–	–	弱	–	无	–	–	41F～	オパール
情欲の蛇	27	214	105	–	–	–	–	弱	–	吸	–	–	41F～	黑蛇のウロコオニキス
スレイブアニマル	23	176	74	–	–	–	弱	–	–	–	–	–	48F～	–
ダークイーグル	23	132	65	–	–	–	–	–	弱	无	–	–	48F～	–
狂气の圣典	21	119	68	–	–	–	–	吸	–	–	无	弱	48F～	–
泣くテーブル	21	170	97	–	–	–	无	弱	–	–	–	–	53F～	–
キリングハンド	22	185	91	–	–	–	弱	无	–	–	–	耐	53F～	–

头两阶段的敌人比较弱小，玩家可以在这一阶段熟悉一下这个游戏的弱点系统。

出现BOSS

名称	LV	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	层数	掉落物品
泣くテーブル	–	–	–	–	–	–	吸	弱	–	–	–	–	25F	鲜やかな生地
变容の雕像	–	–	–	–	–	–	–	–	–	无	–	–	36F	コインオブクイーン
黄金虫	–	–	–	耐	–	–	–	–	弱	–	–	–	47F	甲虫のツノ
不屈の骑士	–	–	–	–	–	–	–	–	–	吸	–	–	59F	ソードオブクイーン

出现物品

一般宝箱：钱、ケブラーシャツ、スナフソウル、アメニティスーツ、レザーブーツ、サーベル、パニックボウ、デカジャジェム、ディスブルト、アギラオジェム、ガルーラジェム、マッスルドリンコ、伤药、ディスポイズン、ディスチャーム、メカニカル下驮、雷光、スマートスフレ、达人の胴衣

金色宝箱：暂无

固定宝箱：25F：宝玉轮 36F：ソーマ、トラエストジェム 40F：人工岛计画书02 47F：チューインソウル×2 59F：メギドジェム×2、ソーマ 64F：人工岛计画文书03

无骨の庭ヤバザ(65F-89F)

出现敌

名称	LV	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	层数	掉落物品
怠惰のマーヤ	26	202	99	–	–	弱	–	–	耐	–	–	–	65F～	ガーネット
生成の雕像	26	181	103	–	–	–	–	–	–	反	无	弱	65F～	偶像の欠片アクアマリン
キラーツインズ	26	192	109	–	–	–	弱	–	无	–	–	–	65F～	–
情欲の蛇	27	214	105	–	–	–	–	弱	–	吸	–	–	65F～	黑蛇のウロコオニキス
沈默の圣典	27	176	100	–	–	–	弱	吸	–	耐	–	–	65F～	アメジスト
教条の塔	27	198	112	–	–	–	无	–	无	–	无	–	65F～	–
マツハフォート	28	241	102	无	–	无	–	–	弱	弱	–	–	65F～	ガーネット
征服の骑士	30	765	375	无	–	–	–	–	–	–	弱	–	65F～	–
ワイルドドライブ	34	246	105	耐	耐	耐	–	–	弱	–	–	–	65F～	污れた齿车
偏爱のクビド	28	203	116	–	–	–	–	弱	–	无	–	–	74F～	アクアマリン
ジュピターイーグル	29	191	94	–	–	–	–	–	弱	吸	–	–	74F～	ターコイズ
黄金虫	29	217	92	–	–	–	–	无	–	弱	–	–	74F～	–
ライフダンサー	30	210	108	–	耐	–	–	–	–	–	–	弱	74F～	–
里切りのマーヤ	32	208	102	–	–	–	–	弱	–	耐	–	–	90F～	–
正义の剑	32	240	118	–	–	–	–	–	耐	弱	–	–	90F～	オパール
アイスレイヴン	33	230	113	–	–	–	弱	耐	–	耐	–	–	90F～	–
精神のダイス	33	223	127	–	–	–	耐	耐	弱	耐	–	–	90F～	–
凯旋の骑士	40	269	132	耐	耐	耐	–	–	吸	弱	–	–	90F～	–
ゴッドハンド	34	238	136	–	–	–	–	吸	–	–	无	弱	99F～	–
叫ぶティアラ	35	242	138	–	–	–	吸	弱	–	–	无	弱	102~113F	–
ファントムロード	36	219	124	–	–	–	无	–	–	–	弱	反	99F～	–
ミノタウロス四号	37	792	420	–	–	–	弱	耐	–	–	–	–	99F～	エメラルド
力のヘカトンケイル	38	807	396	–	–	–	–	吸	–	–	耐	–	99F～	ガーネット

出现BOSS

名称	LV	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	层数	掉落物品
激震のギガス	–	–	–	–	–	–	无	–	耐	弱	–	–	72F	金色の髭
狂信の塔	–	–	–	–	–	–	反	反	反	–	–	–	85F	マジックミラー×3
マジカルマグス	–	–	–	–	–	–	弱	–	–	–	–	–	98F	サファイア
クラリスダンサー	–	–	–	–	–	–	耐	–	–	–	–	–	114F	カップオブクイーン

出现物品

一般宝箱：钱、スメルグレービー、ディスブルド、シルバーサーベル、ウタ、ミステリーフード、デカジャジェム、影の破片、真红の具足、トゥーハンドソード、マッスルドリンコ、伤药、ディスチャーム、ダークパッシャー、ディスポイズン、メディカルパウダー、ヘビーアクス、十文字枪、チューインソウル

金色宝箱：ビーストタイツ、虎皮の腹巻、ホムンクルスアロンダイト、シックスショット

固定宝箱：72F：御卵 85F：ホムンクルス×2/ソーマ 89F：人工岛计画文书04 98F：御卵110F：：宝玉轮×2、ソーマ 114F：人工岛计画文书05

豪奢の庭ツイア(115F～164F)

出现BOSS

名称	LV	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	层数	掉落物品
魔弹の炮座	–	–	–	–	–	–	无	弱	无	–	无	–	122F	突击の车轮
眠るテーブル	–	–	–	–	无	–	–	–	–	–	–	–	135F	メギドジェム
地狱の骑士	–	–	–	–	–	–	–	–	吸	–	–	无	146F	ソードオブクイーン
神话のギガス	–	–	–	–	反	无	吸	–	–	–	无	无	160F	ワンドオブキング

出现物品

一般宝箱：钱、メディカルパウダー、怒りの铁拳、スクレップ、マッスルドリンコ、ディスブルト、マハジオジェム、レザードッグスーツ、参式アイギス装甲、ディスポイズン、メパトラジェム、マハガルジェム、ジオンガジェム、ヘルセスタス、ブフーラジェム、ハイドマント、四式アイギス脚部

金色宝箱：大地シール

固定宝箱：122F：反魂香 135F：反魂香×2/ソーマ 139F：人工岛计画文书06 146F：御卵 160F：マジックミラー×2/ソーマ 164F：人工岛计画文书07

焦炎の庭ハラバ(165F～214F)

出现BOSS

名称	LV	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	层数	掉落物品
判决の剑	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	无	无	171F	硬质な石
平衡の巨人	–	–	–	无	–	–	–	–	–	耐	无	无	180F	フイジカルミラー
ファントムキング	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	反	无	190F	ホムンクルス
ロイヤルダンサー	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	201F	割れたハート
天罚のダイス	–	–	–	–	–	–	无	无	无	无	反	无	211F	ソードオブキング

中后期的敌人渐渐失去了弱点属性，因此调整好自己和队员的属性就成了重点，特别是主角，一旦被击倒就会立刻Game over，因此选用Persona时应更重视防御技能。

出现物品

一般宝箱： 钱、ソードブレーカー、五式アイギス装甲、ディスブルド、宝玉、ランカール、空海の袈裟、ギガンナックル、フィジカルミラー、スメルグレイビー、ディスポイズン、ジオンガジエム、デ x スチャーム、マン、ゴーシュ、キラースパイク、ミラージュサンダル、マハガルジエム、メパトラジエム、ミステリーフード、マッスルドリンコ、ガルーラジエム、ポットショット

金色宝箱： ホムンクルス、セクシーヒール

固定宝箱： 171F：：御卵 180F：反魂香 190F：御卵／ソーマ 201F：御卵 211F：フィジカルミラー×2／ソーマ 214F：人工岛计画文书08



↑如果在没有充足准备的情况下遇到了这个敌人，那么一定要选择尽快离开，切记。



忧郁の庭アダマ(215F～264顶层)														
出现BOSS														
名称	LV	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	层数	掉落物品
ノ-ブルサ-チャ-	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	无	无	220F	宝玉×15
肉欲の蛇	–	–	–	–	–	–	耐	–	耐	耐	无	无	228F	カップオブキング×3
全能のバランサ-	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	无	无	236F	メギドラオンジエム
愤怒のキュクロプス	–	–	–	耐	–	–	–	–	无	–	无	无	244F	コインオブキング×3
哀のヘカトンケイル	–	–	–	吸	吸	–	吸	吸	吸	吸	无	无	252F	牺牲の雕像
ジン	74	–	–	–	–	–	反	–	–	–	无	反	258F	–
タカヤ	75	–	–	–	–	–	–	–	–	–	反	无	262F	–
ニュクスアバタ-	76	–	–	变动									264顶层	–

出现物品

一般宝箱： 钱、宝玉、ディスブルト、ブフーラジエム、ディスチャーム、ガルーラジエム、ジオンガジエム、八式アイギス脚部、デカジャジエム、メパトラジエム、ディスポイズン、スメルグレイビー、セルティス、圣王の靴、アセイミナイフ、マハジオジエム、マハブフジエム

金色宝箱： デビルスタッフ

固定宝箱： 220F：御卵 228F：御卵×2 236F：反魂香×2／御卵 244F：ソーマ 252F：ソーマ／ソーマ

合体规则

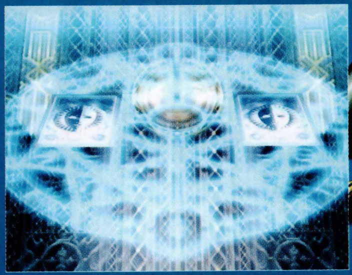
Persona是战斗的基础，而得Persona除了在战斗中获得之外最重要的手段就是通过合体，而其中又包括2体合体，3体合体以及需要特殊条件的多体合体。其中存在一定规律，主要规律如下。

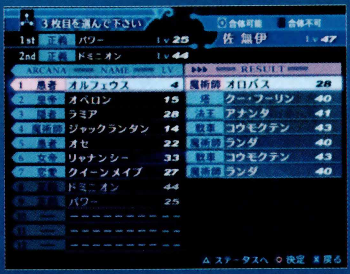
1、2体合体时生成Persona的阶级取决于作为素体的两个Persona基础等级的平均数+1

2、3体合体时生成Persona的阶级取决于作为素体的三个Persona现有等级的平均数+5

3、2体合体时生成Persona的种类规律如下所示

4、3体合体时生成Persona的种类规律如下：三只作为素体的Persona按等级高低标记为ABC，B和C按照2体合体的规律得出种类，标记为D，A和D再按照合体规律得出的就是最终结果。





5、两个同类的Persona合体将下降一个阶级，三个同类的Persona将上升一个阶级。

6、2体合体时有1/32，3体合体时有1/16的几率出现合体事故，有50%的概率生成主角等级+3以下阶级的愚者。

7、技能的继承基本是随机生成，如果不满意继承的技能可以退出后再来，那样继承的技能就会重新生成。

种类	两体合成方法
魔术师	愚者+战车、愚者+刑死者、女教皇+恋爱、女教皇+战车、女教皇+运命、法王+恋爱、恋爱+运命、恋爱+恶魔、隐者+月
女教皇	愚者+恋爱、愚者+隐者、愚者+星、魔术师+月、女帝+法王、皇帝+战车、法王+刚毅、法王+星、恋爱+节制、正义+隐者、正义+刑死者、刚毅+星、刚毅+太阳
女帝	愚者+太阳、魔术师+塔、魔术师+星、女教皇+节制、女教皇+审判、皇帝+太阳、法王+死神、恋爱+月、刑死者+月、节制+月
皇帝	魔术师+恋爱、魔术师+正义、魔术师+运命、女教皇+死神、女帝+正义、法王+运命、恋爱+战车、正义+星、正义+太阳、隐者+运命
法王	愚者+魔术师、愚者+节制、魔术师+女教皇、女教皇+正义、皇帝+审判、恋爱+刚毅、恋爱+星、恋爱+太阳、刑死者+节制
恋爱	魔术师+太阳、女教皇+女帝、女帝+皇帝、女帝+隐者、女帝+节制、女帝+恶魔、女帝+月、女帝+太阳、法王+刑死者、法王+审判、运命+节制
战车	愚者+皇帝、愚者+正义、魔术师+隐者、女教皇+法王、女帝+刚毅、女帝+刑死者、女帝+塔、皇帝+法王、皇帝+恋爱、法王+正义、法王+隐者、恋爱+正义、正义+运命、隐者+星、运命+月
正义	愚者+女教皇、愚者+运命、女教皇+皇帝、女教皇+星、皇帝+星、法王+战车、恋爱+隐者、战车+刚毅、星+太阳
隐者	愚者+法王、愚者+恶魔、魔术师+法王、女教皇+刚毅、皇帝+刑死者、恋爱+刑死者、战车+正义、正义+审判、刚毅+刑死者
运命	愚者+女帝、愚者+月、女帝+恋爱、战车+刑死者、战车+月、隐者+刚毅、隐者+刑死者、塔+月
刚毅	愚者+死神、女教皇+隐者、女教皇+刑死者、女帝+运命、皇帝+隐者、法王+节制、战车+运命、运命+刑死者、刑死者+星
刑死者	愚者+刚毅、魔术师+女帝、皇帝+刚毅、皇帝+节制、战车+恶魔、隐者+节制、刚毅+死神、刚毅+月、刚毅+审判
死神	魔术师+节制、战车+节制、隐者+恶魔、刑死者+塔、节制+恶魔、星+月
节制	魔术师+皇帝、魔术师+恶魔、女帝+星、法王+塔、法王+月、战车+隐者、正义+刚毅、运命+太阳、星+审判、月+太阳
恶魔	魔术师+战车、魔术师+刑死者、女帝+战车、女帝+死神、皇帝+正义、恋爱+死神、刚毅+塔、刑死者+死神、节制+塔
星	愚者+审判、女教皇+月、女教皇+太阳、恋爱+塔、正义+塔、节制+太阳、太阳+审判、死神+月
月	愚者+塔、皇帝+死神、战车+塔、正义+死神、正义+节制、运命+恶魔、运命+塔、运命+星、刚毅+节制、刑死者+恶魔、节制+星、节制+审判

Lv	生成	素材A	素材B	素材	素材D	素材E	素材F	条件
90	メサイア	オルフェウス(主角初期装备)	タナトス（死神Lv64）	–	–	–	–	审判10
85	アスラおう	ヤタガラス（太阳Lv30）	ケツアルカトル(太阳Lv43)	ジャタ–ユ（太阳Lv55）	ホルス（太阳Lv63）	メタトロン（太阳Lv75）	ヴィシュヌ(太阳Lv78)	太阳10
82	シヴァ	ランダ（魔术师Lv40）	バロン（皇帝Lv52）	–	–	–	–	–
81	ベルゼブブ	リリム（恶魔Lv8）	ヴェ–タラ（恶魔Lv24）	インキュバス（恶魔Lv34）	サキュバス（恶魔Lv52）	リリス（恶魔Lv61）	アバドン(恶魔Lv70)	恶魔10
76	スサノオ	オルフェウス(主角初期装备)	レギオン（愚者Lv12）	オセ（愚者Lv22）	ジャアクフロスト(愚者Lv34)	デカラビア（愚者Lv44）	ロキ（愚者Lv55）	愚者10
75	メタトロン	ミカエル（审判Lv72）	ウリエル（塔Lv54）	ラファエル（恋爱Lv61）	ガブリエル（女帝Lv62）	–	–	–
73	マサカド	ビシャモンテン（塔Lv60）	ジコクテン（刚毅Lv29）	コウモクテン（战车Lv43）	ゾウチョウテン(战车Lv14)	–	–	マサカドゥス(完成52号倚赖得到)
71	サンダルフォン	ガル–ダ（星Lv65）	スザク（节制Lv51）	ヤタガラス（太阳Lv30）	グルル（月Lv15）	ホルス（太阳Lv63）	–	月10
64	タナトス	ロア（死神Lv19）	ペイルライダ–(死神Lv24)	サマエル（死神Lv35）	モト（死神Lv45）	アリス（死神Lv64）	–	死神10
62	ノルン	アトロポス(命运Lv54)	ラケシス（命运Lv45）	クロト（命运Lv33）	–	–	–	运命10
61	コウリュウ	ゲンブ（节制Lv29）	セイリュウ（节制Lv36）	スザク（节制Lv51）	ビャッコ（节制Lv56）	–	–	法王10
61	リリス	リリム（恶魔Lv8）	ヴェ–タラ（恶魔Lv24）	インキュバス（恶魔Lv34）	サキュバス（恶魔Lv52）	–	–	–
58	アティス	イヌガミ(刑死者Lv10)	タケミナカタ(刑死者Lv21)	オルトロス（刑死者Lv28）	ヴァスキ（刑死者Lv38）	ウベルリ（刑死者Lv48）	–	刑死者10
56	アリス	リリム（恶魔Lv8）	ピクシ–（恋爱Lv2）	ナタタイシ（战车Lv37）	ナルキッソス(恋爱Lv20)	–	–	–
54	アラハバキ	オモイカネ(法王Lv7)	タケミナカタ(刑死者Lv21)	オオクニヌシ（节制Lv44）	キクリヒメ(女教皇Lv47)	–	–	隐者10
53	だいそうじょう	ミトラ（节制Lv22）	アラミタマ（战车Lv6）	クシミタマ（命运Lv23）	サキミタマ（恋爱Lv39）	ニギミタマ（节制Lv7）	–	–
42	ギリメカラ	グルル（月Lv15）	ランダ（魔术师Lv40）	ヴェ–タラ（恶魔Lv24）	タ–ラカ（隐者Lv32）	–	–	–
34	ジャアクフロスト	キングフロスト(皇帝Lv30)	ジャックフロスト(魔术师Lv8)	ジャックランタン(魔术师Lv14)	クイ–ンメイブ(恋爱Lv27)	–	–	–

运用丰富多彩的技能充分掌握战场的主动

技能

本游戏的技能包括物理攻击、魔法攻击、回复、辅助、特殊和被动几大类，其中物理攻击系主要消耗HP，威力越大的技能对HP的消耗越严重，对于主要使用物理攻击技能的顺平和阿基斯来说要多多注意他们的HP，活用这些技能可以有效打击敌人保护自己，尤其是在弱点这一点上，某些被动技能可以有效保护自己的弱点。同时还存在各种的组合技，无论是威力还是视觉效果都让人惊叹。



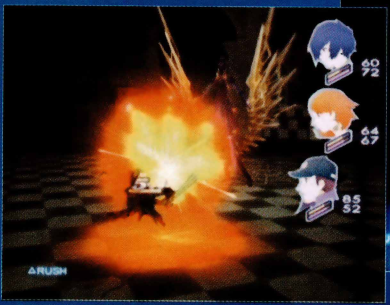
攻击技能

名称	效果	消费	属性
スラッシュ	给予单体敌人斩属性小伤害	HP10%	斩击
デッドエンド	给予单体敌人斩属性中等伤害	HP18%	斩击
刚杀斩	给予单体敌人斩属性中等伤害	HP14%	斩击
月影	给予单体敌人斩属性中等伤害。满月时威力上升	HP14%	斩击
残影	给予单体敌人斩属性中等伤害。新月时威力上升	HP14%	斩击
利剑乱舞	对全体敌人进行多次斩属性攻击，中等伤害	HP22%	斩击
デスバウンド	给予单体敌人斩属性大伤害	HP26%	斩击
突击	给予单体敌人打击属性小伤害	HP10%	打击
アサルトダイブ	对单体敌人进行打击属性攻击	HP12%	打击
ソニックパンチ	对单体敌人进行打击属性攻击	HP12%	打击
ギガンフィスト	给予单体敌人打击属性中等伤害	HP14%	打击
ゴッドハンド	给予单体敌人打击属性特大伤害	HP18%	打击
电光石火	对全体敌人进行多次打击属性攻击，小伤害	HP20%	打击
キルラッシュ	对全体敌人进行多次打击属性攻击，中等伤害	HP14%	打击
ヒートウェイブ	给予全体敌人打击属性中等伤害	HP22%	打击
体调不良醉拳	给予单体敌人打击属性大伤害。疲劳时威力上升	HP18%	打击
アカシャアーツ	给予全体敌人打击属性大伤害	HP40%	打击
二连牙	对单体敌人发动两次贯通属性攻击	HP12%	贯通
バスタアタック	给予单体敌人贯通属性中等伤害。对down状态的敌人威力上升	HP14%	贯通
エンジェルアロー	给予单体敌人贯通属性小伤害+恼杀	HP12%	贯通
ミリオンシュート	对全体敌人进行多次贯通属性攻击，小伤害	HP14%	贯通
ダブルシュート	对全体敌人进行2次打击贯通攻击，中等伤害	HP12%	贯通
アローシャワー	对全体敌人进行2次打击贯通攻击，中等伤害	HP32%	贯通
ブラララヤ	给予全体敌人贯通属性特大伤害+恐怖	HP25%	贯通
刹那五月雨击	对全体敌人进行多次贯通属性攻击，中等伤害	HP40%	贯通

特殊技能

名称	效果	消费	属性
トラフーリ	100%确率逃跑	SP25	特殊

↓技能的发动要靠Persona来实现。





↑本作召唤Persona方式实在很另类。

辅助技能

名称	效果	消费	属性
タルカジャ	一定回合内己方单体攻击力上升	SP6	辅助魔法
スクカジャ	一定回合内己方单体命中、回避率上升	SP6	辅助魔法
ラクカジャ	一定回合内己方单体防御力上升	SP6	辅助魔法
マハタルカジャ	一定回合内己方全体攻击力上升	SP12	辅助魔法
マハスクカジャ	一定回合内己方全体命中、回避率上升	SP12	辅助魔法
マハラクカジャ	一定回合内己方全体防御力上升	SP12	辅助魔法
デカジャ	消除全体敌人能力上升的效果	SP15	辅助魔法
タルンダ	一定回合内单体敌人攻击力下降	SP6	辅助魔法
スクンダ	一定回合内单体敌人命中、回避率下降	SP6	辅助魔法
ラクンダ	一定回合内单体敌人防御力下降	SP6	辅助魔法
マハタルンダ	一定回合内全体敌人攻击力下降	SP12	辅助魔法
マハスクンダ	一定回合内全体敌人命中、回避率下降	SP12	辅助魔法
マハラクンダ	一定回合内全体敌人防御力下降	SP12	辅助魔法
デクンダ	消除己方全体能力下降的效果	–	辅助解除
リベリオン	一定回合内敌我双方会心率下降	SP5	辅助魔法
レボリューション	一定回合内敌我双方会心率大幅上升	SP10	辅助魔法
チャージ	使用后的下一次物理攻击力加倍	SP15	辅助魔法
コンセントレイト	使用后的下一次魔法攻击力加倍	SP15	辅助魔法
火炎ガードキル	单体敌人火炎属性的耐性降至通常	SP40	辅助魔法
冰结ガードキル	单体敌人冰结属性的耐性降至通常	SP40	辅助魔法
疾风ガードキル	单体敌人疾风属性的耐性降至通常	SP40	辅助魔法
电击ガードキル	单体敌人雷击属性的耐性降至通常	SP40	辅助魔法

回复技能

名称	效果	消费	属性
ディア	己方单体HP小回复	SP4	HP回复
メディア	己方全体HP小回复	SP8	HP回复
ディアラマ	己方单体HP中回复	SP10	HP回复
メディラマ	己方全体HP中回复	SP16	HP回复
ディアラハン	己方单体HP全回复	SP32	HP回复
メディアラハン	己方全体HP全回复	SP40	HP回复
メシアライザー	己方单体HP全回复并治疗所有异常状态	SP60	HP+状态回复
チャームディ	己方全体HP小回复	SP5	状态回复
ブルトディ	治疗己方单体的ヤケクソ状态	SP5	状态回复
ポズムディ	治疗己方单体的毒状态	SP5	状态回复
パトラ	治疗己方单体的混乱、动摇、恐惧状态	SP3	状态回复
リパトラ	治疗己方单体的Down状态	SP3	状态回复
リカーム	治疗己方单体的濒死状态，并回复一半HP	SP20	濒死回复
リカームドラ	使用者的HP变为1，己方全体HP全回复	SP9	HP回复
アムリタ	己方全员异常状态全回复	–	状态回复

组合技

名称	组合方法	效果
カデンツァ	オルフェウス（主角初期装备）+アプサラス（女教皇Lv3）	己方全员回避率上升、回复HP50%
ジャックブラザーズ	ジャックフロスト（魔术师Lv8）+ジャックランタン（魔术师Lv14）	敌人全体中等确率进入Down状态
ジャスティス!	エンジェル（正义Lv4）+アークエンジェル（正义Lv10）	敌全体HP半减，光属性
ファイナルヌード	ナルキッソス（恋爱Lv20）+ピクシー（恋爱Lv2）	己方全员HP全回复，随机进入诱惑状态
おおさまとおいら	キングフロスト（皇帝Lv30）+ジャックフロスト（魔术师Lv8）	敌全体冰属性伤害+冰结
ベストフレンド	デカラビア(愚者Lv44)+フォルネウス（皇帝Lv7）	己方单体全能力上升
真夏の夜の梦	オベロン（皇帝Lv15）+テイターニア（恋爱Lv50）	效果随机
雷神演舞	タケミカヅチ（皇帝Lv24）+トール（战车Lv53）	敌全体雷击属性大伤害+感电
梦魔の宴	インキュバス（恶魔Lv52）+サキュバス（恶魔Lv34）	敌全体高确率进入恼杀状态
暗と番犬	スカアハ（女教皇Lv60）+クー・フーリン（塔Lv40）	敌全体打击属性大伤害
インフィニティ	アナンタ（法王Lv41）+ヴィシュヌ（太阳Lv78）	1回合内己方全员进入无敌状态
アルダナ	ジウア（塔Lv82）+パールヴァテイ（女教皇Lv35）	敌全体火炎属性超高伤害
ハルマゲドン	ルシファー（星Lv88）+サタン(审判Lv79)	万能属性强制敌方全体9999伤害

魔法技能

名称	效果	消费	属性
アギ	给予单体敌人小伤害	SP3	火
アギラオ	给予单体敌人中等伤害	SP6	火
アギダイン	给予单体敌人大伤害	SP12	火
マハラギ	给予全体敌人小伤害	SP6	火
マハラギオン	给予全体敌人中等伤害	SP12	火
マハラギダイン	给予全体敌人大伤害	SP24	火
ラグナロク	给予全体敌人特大伤害	SP35	火
ブフ	给予单体敌人小伤害+冰结	SP4	冰
ブフーラ	给予单体敌人中等伤害+冰结	SP8	冰
ブフダイン	给予单体敌人大伤害+冰结	SP16	冰
マハブフ	给予全体敌人小伤害+冰结	SP6	冰
マハブフーラ	给予全体敌人中等伤害+冰结	SP12	冰
マハブフダイン	给予全体敌人大伤害+冰结	SP24	冰
ニブルヘイム	给予全体敌人特大伤害+冰结	SP35	冰
ガル	给予单体敌人小伤害	SP3	风
ガルーラ	给予单体敌人中等伤害	SP6	风
ガルダイン	给予单体敌人大伤害	SP12	风
マハガル	给予全体敌人小伤害	SP6	风
マハガルーラ	给予全体敌人中等伤害	SP12	风
マハガルダイン	给予全体敌人大伤害	SP24	风
ジオ	给予单体敌人小伤害	SP4	雷
ジオンガ	给予单体敌人中等伤害	SP8	雷
ジオダイン	给予单体敌人大伤害	SP16	雷
マハジオ	给予全体敌人小伤害	SP6	雷
マハジオンガ	给予全体敌人中等伤害	SP12	雷
マハジオダイン	给予全体敌人大伤害	SP24	雷
ギガスパーク	给予全体敌人特大伤害	SP35	雷
ハマ	单体敌人即死效果	SP6	光
ハマオン	单体敌人高确率即死效果	SP12	光
マハンマ	全体敌人即死效果	SP12	光
マハンマオン	全体敌人高确率即死效果	SP24	光
回转说法	全体敌人超高确率即死效果	SP35	光
ムド	单体敌人即死效果	SP6	暗
ムドオン	单体敌人高确率即死效果	SP12	暗
マハムド	全体敌人即死效果	SP12	暗
マハムドオン	全体敌人高确率即死效果	SP24	暗
死んでくれる?	全体敌人超高确率即死效果	SP35	暗
メギド	给予全体敌人中等伤害	SP45	万能
メギドラ	给予全体敌人大伤害	SP32	万能
メギドラオン	给予全体敌人特大伤害	SP85	万能
明けの明星	给予全体敌人超特大伤害	SP80	万能
ポイズマ	使单体敌人中毒	SP5	–
ポイズンミスト	使全体敌人中毒	SP10	–
ウイルスブレス	给予全体敌人现有HP的25%的伤害	SP40	–
マリンカリン	使单体敌人进入恼杀状态	SP5	–
セクシーダンス	使全体敌人进入恼杀状态	SP10	–
ネコダマシ	使单体敌人进入动摇状态	SP5	–
フラッシュノイズ	使全体敌人进入动摇状态	SP10	–
プリンパ	使单体敌人进入混乱状态	SP5	–
テンタラフー	使全体敌人进入混乱状态	SP10	–
デビルタッチ	使单体敌人进入恐怖状态	SP5	–
デビルスマイル	使全体敌人进入恐怖状态	SP10	–
バリゾーゴン	使单体敌人进入ヤケクソ状态	SP5	–
终末の予言	使全体敌人进入ヤケクソ状态	SP10	–
吸魔	从单体敌人吸取SP	SP5	–
淀んだ吐息	全体敌人中异常状态的概率上升	SP15	–
淀んだ空气	敌我方全体中异常状态的概率上升	SP15	–
亡者の叹き	使中恐怖状态的敌人即死	SP15	–
吸血	从单体敌人吸取HP	SP5	–



依赖任务

在4月30日以后就可以在エリザベス那里接受她的各种委托任务，其中大部分任务都是在探索迷宫和练级时就能顺带完成的，而且报酬也还算丰厚，不妨完成一下，不过要注意的是有很多任务是有时间限制的，而且很多收集任务如果没有接受任务指定的怪物也不会掉落相应的物品。而至于一些特定Persona生成的委托确实稍微棘手，要不要完成就请玩家自行取舍了。

NO.	依赖内容	期限	报酬	难度	其他
01	找到一个「甲虫の外壳」	05/08	12000	★★☆☆☆	第6～15层出现的「死甲虫」掉落
02	找到人工岛计划文书01	05/08	宝玉轮	★☆☆☆☆	在16F
03	找到マッスルドリンコ	–	地返しの玉×3	★☆☆☆☆	在药店可以买到
04	找到3个古びたランタン	06/07	31000	★★☆☆☆	第17～24层出现的「ファントムメイジ」掉落
05	找到人工岛计划文书02	06/07	反魂香	★☆☆☆☆	–
06	创造一个拥有ディア技能的ジャックフロスト	–	ハイレグア－マ－	★★★☆☆	ピクシ－（恋爱Lv2）×ネコマタ（魔术师Lv5）×アプサラス（女教皇Lv3）
07	找到一个铅のメダル	–	おもちゃの弓	★★★☆☆	稀有怪物「宝物の手」掉落（在地图是黄色的怪物）
08	创造一个拥有タルカジャ技能的ヴァルキリ－	–	墨色の布	★★★☆☆	フォルネウス（皇帝Lv7）×ネコマタ（魔术师Lv5）＝有タルカジャ技能的ニギミタマ ニギミタマ×オモイカネ（法王Lv7）＝有タルカジャ技能的ヴァルキリ－
09	找到5个「铜制のコマ」	07/06	シグマドライブ	★★☆☆☆	41～46层的「ブロンズダイス」掉落
10	找到3个「情欲蛇のウロコ」	07/06	46000	★★★☆☆	稀有怪物「情欲の蛇」掉落（地图上是红色怪物）
11	找到人工岛计划文书02	07/06	トラエストジェム×3	★☆☆☆☆	–
12	找到一个「遮光器土偶」	–	グランカ－ニバル	★★★☆☆	在古董店可以交换到
13	找到「可怕的巨大人偶」	–	大地シ－ル	★★☆☆☆	接受依赖后去学校的化学实验室
14	找到一个「铜メダル」	–	钉バット	★★★☆☆	稀有怪物「宝物の手」掉落（在地图是黄色的怪物）
15	创造一个Lv17以上的オベロン	–	コインオブナイト×3	★★☆☆☆	利用生徒会的COM
16	找到一个「影の破片」	–	デッキブラシ	★★★☆☆	宝箱
17	想要和学校有关的音乐CD	–	プレイアデス	★★★☆☆	接受依赖后去学校的放送室
18	找到5个「偶像の欠片」	08/05	メディカルパウダ－×3	★☆☆☆☆	65～77层出现的「生体の雕像」掉落
19	找到3个「污れた齿车」	08/05	70000	★★☆☆☆	「ワイルドドライブ」掉落
20	找到人工岛计划数04	08/05	反魂香	★☆☆☆☆	–
21	找到一个「ブロンズメダル」	–	铁パイプ	★★★☆☆	稀有怪物「宝物の手」掉落（在地图是黄色的怪物）
22	创造持有マハラギ技能的ヴェ－タラ	–	お果子の键	★★★☆☆	ジャックランタン（魔术师Lv14）×キマイラ（战车Lv9）
23	创造拥有斩击见切技能的オルトロス	–	虎皮の腹卷	★★★☆☆	ヴァルキリ－（刚毅Lv13）×モト（死神Lv45）
24	找到5个「ティアラの银发」	09/04	ホムンクルス×3	★☆☆☆☆	102～113层出现的「叫ぶティアラ」掉落
25	找到4个「骑士の手网」	09/04	シックスショット	★★☆☆☆	「凯旋の骑士」掉落
26	找到人工岛计划书05	09/04	120000	★☆☆☆☆	–
27	找到一个「プラチナウォッチ」	–	参式アイギス装甲	★★★☆☆	宝石屋16000
28	找到含有エリザベス名字的饮料	–	アロンダイト	★★★☆☆	接受委托后去ポ－トアイランド车站的最左边进去的地下BAR
29	创造Lv33以上的オオミツヌ	–	メカの素	★★★☆☆	利用战车的COM
30	找到一个ホムンクルス	–	三日月宗近	★★☆☆☆	在古董屋用ダイヤモンド×1+サファイヤ×1交换宝箱
31	想要看一看神秘而又漂亮的纸片	–	暴走王の证	★★★☆☆	接受依赖后，一定勇气等级去ポ－トアイランド车站的雀庄拿「マ－ジャン牌」
32	找到一个「シルバ－メダル」	–	骨	★★★☆☆	稀有怪物「至高の手」掉落（在地图是黄色的怪物）
33	找到5个「女帝の手镜」	10/03	ソ－マ	★☆☆☆☆	126～138层出现的「イデアマザ－」掉落
34	找到3个「黄金色のつぼ」	10/03	200000	★★☆☆☆	「白狼の武者」掉落
35	找到人工岛计划书06	10/03	宝玉×5	★☆☆☆☆	–
36	创造(愚者・ジャアクフロスト)	–	仙人バッジ	★★★☆☆	参照特殊合成表
37	影の结晶を1つ入手せよ	–	バス停	★★★☆☆	宝箱
38	想要吃魅惑的寿司	–	道士バッジ	★★★★☆	在接受委托后调查神社左侧的祭祀台
39	找到3个「金色の轮」	11/02	340000	★★☆☆☆	151～159层的「ワンダ－マグス」掉落
40	找到2个「真红の装甲板」	11/02	气合の腕轮	★★★☆☆	「真红の炮座」掉落
41	找到人工岛计划书07	11/02	ソ－マ	★☆☆☆☆	–
42	创造「月・ギリメカラ」	–	糸の切れた人形	★★★★☆	参照特殊合成表
43	创造「法王・だいそうじょう」	–	宇宙シ－ル	★★★★☆	参照特殊合成表
44	找到6个「ピンクの羽」	12/01	暴走王の证	★★★★☆	181～190层出现的「博爱のクビド」掉落
45	找到3个「月の石版」	12/01	宇宙シ－ル	★★☆☆☆	「破坏のマリア」掉落
46	找到人工岛计划书最后一部分	12/30	650000	★☆☆☆☆	211F
47	找到2个「ゴ－ルドメダル」	–	ロケットパンチ	★★★☆☆	稀有怪物「荣华の手」掉落（在地图是黄色的怪物）
48	创造拥有メギド技能的アリス	–	百合の花びら	★★★★☆	ネビロス（隐者Lv50）×ジャックランタン（魔术师Lv14）＝ナタタイシ（战车Lv37）リリム（恶魔Lv8）×ピクシ－（恋爱Lv2）×ナタタイシ×ナルキッソス（恋爱Lv20）＝拥有メギド技能的アリス
49	找到3个「时の砂」	12/30	压杀の金锥	★★★☆☆	第202～210层出现的「恒久の砂时计」掉落
50	找到三个「虹色の发」	12/30	オメガドライブ	★★☆☆☆	「斗魂のギガス」掉落
51	创造拥有マハブフダイン技能的リリス	–	神の牲	★★★★☆	カブリエル（女帝Lv62）LV64时习得マハブフダインカブリエル（女帝Lv62）×アラミタマ（战车Lv6）＝サキュバス（恶魔Lv52）リリム（恶魔Lv8）×ヴェ－タラ（恶魔Lv24）×インキュバス（恶魔Lv34）×サキュバス（恶魔Lv52）＝リリス
52	创造Lv63以上的「愚者・ロキ」	–	マサカドゥス	–	愚者Lv10的情况下是60。剩下只能自己练了。
53	找到一个「血涂れたボタン」	–	5000000	★★★★★	随机出现的死神「刈り取る者」掉落
54	找到3个「プラチナメダル」	–	ジャック手袋	★★★★☆	稀有怪物「荣光の手」掉落（在地图是黄色的怪物）
55	打倒最强之人	–	全能の真球	★★★★★	除了报酬还能得到「白金细工のしおり」

被动技能

名称	效果	真・疾风见切り	疾风回避率大上升	マハスクカオート	战斗开始3回合内自动附加マハスクカジャ效果
冰结防御	更不容易进入冰结状态	枪の心得	装备枪时通常攻击的攻击力上升	火炎ブ－スタ	火炎属性攻击的威力增加
感电防御	更不容易进入感电状态	钝器の心得	装备钝器时通常攻击的攻击力上升	火炎ハイブ－スタ	火炎属性攻击的威力大幅增加
动摇防御	更不容易进入动摇状态	大虎	ヤケクソ状态时攻击力上升	冰结ブ－スタ	冰结属性攻击的威力增加
恼杀防御	更不容易进入恼杀状态	カウンタ	遭到物理攻击时有低确率进行反射	冰结ハイブ－スタ	冰结属性攻击的威力大幅增加
毒防御	更不容易中毒	ヘビ－カウンタ	遭到物理攻击时有中等的确率进行反射	电击ブ－スタ	雷击属性攻击的威力增加
ヤケクソ防御	更不容易进入ヤケクソ状态	ハイパ－カウンタ	遭到物理攻击时有高确率进行反射	电击ハイブ－スタ	雷击属性攻击的威力大幅增加
冰结耐性	冰结属性攻击的伤害半减	治疗促进・小	战斗中每次行动后都会回复微量HP	疾风ブ－スタ	疾风属性攻击的威力增加
电击耐性	雷击属性攻击的伤害半减	气功・小	战斗中每次行动后都会回复微量SP	疾风ハイブ－スタ	疾风属性攻击的威力大幅增加
光耐性	光属性攻击的效果半减	气功・中	战斗中每次行动后都会回复少量SP	ハマブ－スタ	使光属性技能的成功率上升
火炎吸收	吸收火炎属性的伤害	气功・大	战斗中每次行动后都会回复一定量SP	ムドブ－スタ	使暗属性技能的成功率上升
斩击见切り	斩击回避率上升	くいしばり	每场战斗中有一次复活并留下1点HP的机会	魅力ブ－スタ	使恼杀的成功率上升
打击见切り	打击回避率上升	不屈の斗志	每场战斗中有一次复活并回复满HP的机会	恐怖ブ－スタ	使恐怖的成功率上升
贯通见切り	贯通回避率上升	光からの生还	因光属性技能进入濒死状态时低确率复活	バスブ－スタ	使全部异常状态成功率上升
火炎见切り	火炎回避率上升	光からの大生还	因光属性技能进入濒死状态时复活	ヤケクソブ－スタ	使敌人进入ヤケクソ状态的概率上升
冰结见切り	冰结回避率上升	暗からの生还	因暗属性技能进入濒死状态时低确率复活	神々の加护	使用回复魔法时的效果大幅上升
电击见切り	电击回避率上升	暗からの大生还	因暗属性技能进入濒死状态时复活	コ－チング	被会心攻击的概率下降
疾风见切り	疾风回避率上升	胜利の息吹	战斗后HP、SP小回复	アドバイス	会心率上升
真・斩击见切り	斩击回避率大上升	胜利の雄たけび	战斗后HP、SP全回复	警戒	被先制攻击的概率下降
真・打击见切り	打击回避率大上升	タルカジャオ－ト	战斗开始3回合内自动附加タルカジャ效果	逃走加速	逃走成功率上升
真・贯通见切り	贯通回避率大上升	ラクカジャオ－ト	战斗开始3回合内自动附加ラクカジャ效果	ロ－グロウ	没有被装备时也能得到1/4的经验
真・火炎见切り	火炎回避率大上升	スクカジャオ－ト	战斗开始3回合内自动附加スクカジャ效果	ミドルグロウ	没有被装备时也能得到1/2的经验
真・冰结见切り	冰结回避率大上升	マハタルカオ－ト	战斗开始3回合内自动附加マハタルカジャ效果	ハイグロウ	没有被装备时也能得到经验
真・电击见切り	电击回避率大上升	マハラクカオ－ト	战斗开始3回合内自动附加マハラクカジャ效果		

阻止宇宙毁灭重获新生的辉煌篇章



Xenosaga EPISODE III

ゼノサーガ エピソードIII

Also sprach Zarathustra

ツァラトゥストラはかく語りき

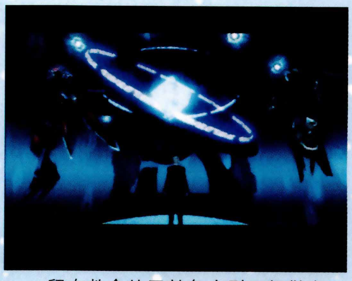
被传送到异世界的紫苑，发现这里是十五年前的U-TIC机关，于是紫苑想到用自己的努力来改变历史，拯救自己的双亲和米露西亚纷争。虽然这样做风险很大，但紫苑还是决定一试，在阿兰的陪同下，紫苑来到了U-TIC机关，在这里她见到了自己的父亲和童年的自己……

PS2	本刊译名：异度传说III 查拉图斯特拉如是说			CERO A
	BANDAI NAMCO	7140日元	2006.7.6	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	94KB

【接上期】

第五章 重逢

紫苑带着小紫苑走出重度神经症治疗设施，在花坛前小紫苑向紫苑炫耀自己种下的鲜花，并告诉紫苑是从菲布那里要来的花种，种在这里是为了让忙碌的父亲可以看到，感受到女儿对自己的爱。得到了紫苑的许可，小紫苑欢快地跳进花丛中为鲜花松土，随后出来的凯宾对紫苑的做法相当反感，因为他认为现在正是关键时刻，身为U-TIC机关的研究员不应该如此悠闲。不知他如果知道眼前的紫苑就是自己日后的恋人会做何感。



留在教会的巴基鲁中尉已经做完手术苏醒过来，但对金等人却抱有强烈的敌意，不过小紫苑献上的一束鲜花使得这位冷酷的汉子露出了自己那不为人知的温柔一面。捐献出自己器官的人造人菲布果然厉害，现在不但已经基本康复，并且还赶来探望巴基鲁中尉。巴基鲁中尉由于自己的很多伙伴都命丧人造人之手，因此非常痛恨人造人，对菲布的态度恶劣之至。虽然他知道是菲布挽救了自己的生命，也知道自己体内有她的器官，但却毫无感谢之意，并说自己一旦可以行动立刻自杀，绝对不要欠人造人的"人情"。因他这一席话，使紫苑非常愤怒，忍不住出言批评巴基鲁，但得到的回答却只是一句关你屁事！（以前很烦巴基鲁，但现在却很欣赏他，是条有原则的汉子……）而菲布却表现出了自己的涵养和善良，不但没有生气，反而对巴基鲁说："为了救你大家都非常辛苦，以后不要这么轻易地说放弃自己的生命！虽然我们是人造人，但是我们却是为了人类而制造，我的妹妹们也因此忍受着试验的折磨，但我们并不仇恨人类。这也是我们存在的证明！"虽然巴基鲁反驳说菲布的想法不过是一些数据而已，但菲布却明确地表示目前自己的想法并非程序，而自己目前的想法只是要巴基鲁中尉生存。听完菲布这些肺腑之言，巴基鲁的思想发生动摇，借口需要休息躺在床上再也不肯出声……

与此同时，马古利斯和赛拉兹正在利用人造人进行着残忍的试验，并且在交谈中提到了Y资料和奏哈鲁的回收。

第六章 真相

在菲布的精心照料下，巴基鲁中尉已经逐渐恢复了体力，不久便可以离开这里。（看来原则很难战胜求生的本能）而且巴基鲁对菲布的态度也彻底改变，竟然主动与这人造人进行交谈，并询问菲布为何要搭救身为敌人的自己。而菲布却回答道："你是不是敌人跟我没有关系，我只是想救你，仅此而已！"以服从军令为天职的巴基鲁中尉完全搞不懂她的想法，但至少明白了一件事：生命不分贵贱，无论是军人还是人造人。这次交谈之后，巴基鲁中尉这条铁汉已经彻底败给了菲布，而在重度神经症治疗设



施的花坛前，凯宾也败给了小紫苑……

回到艾鲁扎号，紫苑和阿兰立即将从凯宾处"盗取"的KOS-MOS数据资料进行分析，但还是不能确定是否能让KOS-MOS获得新生。不过博士认为目前有了这些重要的数据，再加上紫苑为KOS-MOS设计的新筐体，确实有可能修复KOS-MOS，只是目前内核部分还有很多未知。虽然阿兰担心将修复KOS-MOS的重任交给"变态"博士和他的助手有些不妥，但却因没有别的办法只好冒险一试。不知是因为博士听到了阿兰的话，还是因为他欣赏阿兰的才干，特意任命阿兰担当自己的二号助手。



紫苑等人走后，大家开始忙碌，但是始终不能启动KOS-MOS，无奈博士只好让自己的二号助手请紫苑回来帮忙。阿兰走后，房间内出现了一个黑色的人影。而阿兰到紫苑房间却很不是时候，正赶上美女出浴，不过传来的一声巨响替阿兰解了围。原来是黑衣人沃加来抢夺KOS-MOS引发的爆炸，JR.等人立刻与黑衣人殊死搏斗，但完全不是对手。随后赶来的紫苑不顾众人的阻拦，冲上前抢夺KOS-MOS，结果反而受制生命危在旦夕。此时突然出现了奇迹，一直沉睡的KOS-MOS在这关键时刻苏醒，紧紧抓住了黑衣人伸向紫苑的魔爪。苏醒后的KOS-MOS能力不但没有下降，反而比以前提高了几个档次，真是因祸得福！不过黑衣人沃加的实力更是令人恐怖，很轻易地接下了KOS-MOS的全部攻击，而且在被KOS-MOS在身上穿了一大洞后仍然谈笑风声。如果不是在此时空中传来了罗多的声音"如果她已经觉醒，那就必须另想别的办法！"阻止了沃加的进一步行动，恐怕大家还要再苦战上一阵。在先前的战斗中沃加经常突然盯住紫苑微笑，然后却是对美女痛下杀手，真的是个很奇怪的敌人。目送着大敌离去，众人终于松了一口气，紫苑立刻抱紧KOS-MOS，用自己的行动表示出KOS-MOS在自己心目中的重要性。而KOS-MOS则是给了紫苑一个招牌式的回答："在机能停止时，让您担心了！"不知是因为过于欢喜，还是因为太过紧张之后的放松，或者是几种感觉的融合，紫苑终于又晕了过去……

幻境中紫苑在海边遇到了由阿基姆博士。眺望着大海的博士似乎在倾听着大海的哀伤，对紫苑说道："你不认为人与人的关系有些地方很像这波浪吗？接近、离开，仿佛是在相互确认彼此间的距离，并且永远在重复着这样的轮回！"（不愧是博士，这一席话真的很有深意。）随后还询问紫苑是否喜欢自己的父亲，并告诉紫苑父女间的关系也跟这波



浪非常相似，最后还劝紫苑不要再勉强自己做自己不想做的事，对自己应该更坦诚，只有那样她才会回应紫苑！（博士口中的她也许就是KOS-MOS）

醒来后紫苑告诉照料自己的哥哥金，自己曾经去偷见过父亲，但金却完全不打算询问紫苑和父亲谈了些什么，因为金太了解自己的妹妹，更知道两人见面后绝对不可能好好交谈。由此可以

© BANDAI NAMCO GAMES

看出金真的很疼爱自己的妹妹。阿兰虽然进来送饭，但是兄妹二人却完全没有注意到他的存在。在U-TIC机关内藏有并不完全的阿尼玛之器，从由阿基姆博士的语气中可以判断阿尼玛之器是启动奏哈鲁必不可少的道具，如果能够阻止U-TIC机关的试验，便可以防止米露西亚的巨变，还可以拯救紫苑的母亲，使用阿尼玛之器没准还可以返回到原来的世界。因此虽然风险很大，但是紫苑还是决定一试，争取改变那些自己不想要的过去。与大家商量之后，紫苑的计划得到了大家的同意，众人决定在米露西亚纷争第三次空降作战前行动，争取夺得阿尼玛之器。



在研究设施的深处，众人听到由阿基姆博士和赛拉兹的对话，博士将指挥权放弃，以后的让赛拉兹负责全部的研究。看到“父亲”后莫莫再也忍耐不住，跟着博士进入研究室，但博士却完全看不出莫莫就是自己制造的“女儿”。博



士告诉莫莫为了复活已经去世的女儿，自己在研究人造人，更要利用奏哈鲁和乌多复活已死之人的意识。为了让小樱和莫莫一样的女孩子们能幸福生活，博士决定必须阻止他们，但不知博士口中的他们指的是谁？博士还告诉莫莫，虽然莫莫不是小樱，但自己并不失望，而是把莫莫当成自己的二女儿。这让莫莫感动得不知如何是好。

前进途中，机警的基奇忽然发现有人，立刻提醒大家隐蔽，原来是凯宾的父亲带领凯宾走出研究室。紫苑一行立刻进入研究室调查，在受验者的名单中竟然发现了紫苑的名字，此时金再也不能装出不知道的样子，但似乎金有很多苦衷，更不能跟紫苑直说。给紫苑真正沉重打击的是，凯宾竟然曾经研究的战斗型人造人就是当年杀害紫苑母亲的凶手。不过为了大局，紫苑强忍住了心中的悲伤，继续与大家并肩战斗。在这里众人终于找到了E.S.，而这些E.S更证实了大家的猜测，沃库塔集团果然与U-TIC机关有很大关联。刚刚启动E.S.，基地内便响起了急促的警报声，各架E.S.也因阿尼玛之器与驾驶员产生共鸣而闪闪发光。在众人的努力下终于顺利到达基地出口，但忽然窃听到了敌人的对话，紫苑的母亲目前情况危急。虽然这样做可能对不起伙伴们，但是紫苑却别无选择，只能孤身去营救母亲。大家自然不能让紫苑一个人冒险，但一架机体突然出现挡住去路，只能合力先将其击败，然而随后敌人的援军却源源不断，无奈JR.只得下令撤退。

紫苑焦急地在设施中寻找母亲，面前突然出现了红色面具人，他还在轻声呼唤着紫苑的名字。让紫苑难以置信的是，他竟然就是死去多年的凯宾。闻讯赶到的几名U-TIC机关士兵立即将紫苑逮捕，而凯宾却在远处静静地看着紫苑的挣扎、哀号，消失在空气中……

被反绑在审讯室内的紫苑一直在回想着刚才发生的事，却怎么也不能找到答案。在外面观察紫苑的马古利斯让贝莱古利注意紫苑的眼睛，因为紫苑的双眼与反抗者的眼睛一模一样。试验室中卯月监察官正在与少年凯宾争论，从凯宾的话语中似乎可以判断出卯月是为了搭救紫苑才将妻子送来进行试验。马古利斯下令让二人一起审问紫苑，但是三人的审问毫无建树，卯月监察官更是被紫苑臭骂了一顿。

第七章 救出

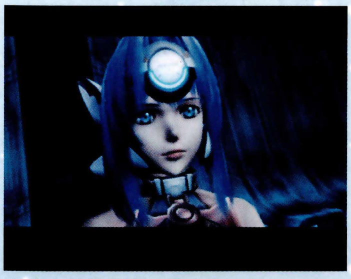
艾鲁扎号内阿兰哀求众人立刻行动营救紫苑，但为了大家的安全，金不得不暂时放弃自己的妹妹拒绝阿兰的请求！（金真是倒霉，就因为是哥哥，坏人全让他当）。还好菲布及时赶到，带来了紫苑平安的消息。仔细商讨一番之后，大家决定利用第三次空降作战这一天赐良机，趁U-TIC机关和联邦军队战斗之时救出紫苑。

为了抵抗联邦军队的进攻，马古利斯决定将尚在研究阶段的27式人造人投入战斗，并且要使用内碧利姆之歌，尽管由阿基姆博士和卯月监察官强烈反对，但是毫无效果。由于卯月监察官不想无辜的人受到牵连，因此自己偷偷来到审问室，打算将紫苑释放。这次二人交谈还算圆满，紫苑知道了部分的事情真相。卯月监察官所做的一切都是为了保护自己的家人，虽然自己也许会因谋反罪名被U-TIC机关杀害，但还是坚持将紫苑放走，并将小紫苑托付给紫苑。（剧情好像有点离谱，自己保护自己？）此时贝莱古利带领士兵赶到，但紫苑的同伴们也及时赶到，金很有诚意地劝阻自己曾经的恋人贝莱古利，但并无效果只得再次使用暴力解决问题……



在城市中到处都是激烈的战斗，甚至天空中还有E.S.的战斗，而且双方的军队都把紫苑一行当做敌人。天空中的E.S.战斗还差点误伤了下面的JR.，而驾驶这架E.S.的却是当年的凯奥斯。

教会中菲布和巴基鲁中尉已经发展到两情相悦的程度，正在亲密交谈，但突然出现了几名暴走的战斗用人造人闯进来，并将菲布杀害。看着爱人死在自己面前，巴基鲁中尉将重要的情报交给小紫苑，让她一个人逃生，自己疯狂地冲进人造人群中战斗。尽管巴基鲁中尉使出了浑身的解数，但毕竟势单力孤很快就被人造人们打倒。好在紫苑一行及时赶到，消灭了部分暴走的人造人，但



人造人的数量实在是太多，打倒一个之后又会冲上来两个。重伤的巴基鲁不想拖大家的后腿，一把将紫苑推离危险区，然后自爆与人造人们同归于尽。天空仿佛也为之感动，暴雨倾盆而下，紫苑站在大雨中失声痛哭。忽然天空中传来了一阵长笑，蓝色面具人巴基鲁出场，看着自己当年的死，他竟然毫不感动，反而说人类不过是为了破坏而存在，赎罪不过是伪善，自己和紫苑的行动不过是为了复仇，所谓的希望就是现实这一朝阳前的夜露。随后他更让紫苑自己做出选择，让紫苑选择自己真正想要的。紫苑立刻想起已是面具人的凯宾，顿时失去了控制力。好在金在一旁出言安慰妹妹，稳定住紫苑的情绪。但巴基鲁却变身成一巨大怪物，一场恶斗无法避免。巴基鲁虽然被打倒，但根本就毫发无伤，众人却累得筋疲力竭。此时菲布出现在大家面前，劝阻巴基鲁不要一错再错，一番争论之后巴基鲁终于承认自己需要的只是菲布，最后二人一起消失在了美丽耀眼的光芒中。虽然心中悲痛难耐，但目前的首要任务却是搭救小紫苑，紫苑只好控制住自己的感情。找到小紫苑后，她毫不担心自己的安危，而是哀求大家去救自己的母亲，而这也正是紫苑的愿望，众人只得再次返回医院。

一到医院，小紫苑便一个人冲上楼梯寻找母亲，混乱中与紫苑一行分开。在母亲病房门口，小紫苑碰到了赶来的父亲，但暴走的27式也在周围出现。为了保护小紫苑不受伤害，卯月监察官将女儿关进病房，自己守在门口并联络金迅速前来救援，最后却被27式残杀。之后27式们并没就此罢手，而是冲进病房将躺在病榻上的紫苑母亲杀死，无力的小紫苑却只能躲在床下。不幸中之万幸紫苑一行人赶到的还算及时，虽然没能拯救自己的父母，但紫苑至少还能拯救童年的自己。看着父母的尸体，两个紫苑同时跪倒在地，小紫苑不能忍受这样的打击仰天哀号，结果引起了奏哈鲁的反应，天空中出现了大量的库农西斯。紫苑被眼前的景象惊呆，不敢相信是自己召唤



流程

1、大段剧情后，坐电梯上一层，可以先购买装备，然后调查酒吧最深处的游戏机，玩下迷你游戏。

2、BOSS战：ヴォイジャー。B属性，很强的一个敌人，经常会以我方体力最少队员为攻击目标，很容易便把紫苑打成重伤昏迷，此时最好让基奇使用特技吸引其注意。大范围业魔瘴气的攻击虽然攻击力低下，但附加的毒伤害实在很讨厌。

3、返回重度神经症治疗设施，在入口处会打上一战，但没什么难度。

4、在深处的一个房间内左右两侧的门都被栅栏阻挡，要使用屋内的几个箱子，利用箱子爆炸的力量将一个箱子推到门口的绿色地板处，然后再将这个箱子破坏，炸碎挡路的栅栏。

5、在凯宾房间内调查桌子，得到通行卡，穿过左边房间后调查中央电梯。

6、驾驶E.S.先调整下装备，阿尼玛觉醒二级，多出一个必杀。



7、BOSS战：オメが・ウーニウェルシタース；使用二级必杀一次可以消耗敌人18000左右体力。替换装备的金一剑可以砍掉敌人5000左右的体力，是本战的绝对主力。

8、剧情后再次返回重度神经症治疗设施。

9、原以为是废物的阿兰竟然也能参加战斗，不过真的是很不好使！

10、走刚才不能进的13号门，在有四个仓库的房间内从上侧台阶进入下一场景。

11、BOSS战：ベレグリー+ベレグリー亲卫队*2。先将两名亲卫队消灭，注意回复，ベレグリー的一次必杀可以消耗我方队员2000左右体力。

12、沿路返回教会。

13、BOSS战：暴走人造人*3，毫无难度的一战。

14、BOSS战：バージル，大范围必杀很强，但出招前有提示，提前防御为上。

15、出教会到下一场景消灭人造人。

16、走秘道去重度神经症治疗设施。

17、BOSS战：又是毫无难度的强化杂兵战。

18、艾鲁扎号内，先去购买装备，然后跟船长对话按方块键出发。

19、走左侧门上五层，驾驶E.S.切断一层机关电源打开一层中央门，从右侧门返回一层。

20、下E.S.从中央门前进，传送到上层后，将前后两面四个机

流程

关全部破坏，最后原路返回。上方的门虽然能打开，但却不能进入。

21、驾驶E.S.再上五层，调查中央机关，直接坐电梯返回一层。

22、下E.S.进入刚才不能进入的那扇门，解除机关后再驾驶E.S.上五层。

23、二层破坏全部机关，坐楼外电梯上三、四层。

24、回到一层将房间内全部机关破坏，进入下一场景。

25、做好准备后与船长对话出发。

26、乘车去第三居住区，将上层的总控制开关打开后，再调查门旁的绿色装置开门。

27、救出夏丽姐妹、卡南后去隔离格纳库。

28、BOSS战：ミトリン。她的普通攻击并不强，但她的666封印却非常恐怖，出招后我方全体参战成员体力仅仅剩余666，一定要注意回复。此外她还可以封印我方精神能力，最好让主力补血队员装备上精神封印无效的装备。

29、准备好了后与船长对话出发。

30、乘电梯下楼，驾驶E.S.出击。

31、沿路前进，攻击发光晶体传送。这里的敌人比较强。

32、在第二个有五个传送点的场景按绿、黄、白、紫的次序前进。

33、BOSS战：ナートゥ・フラッマ，攻击强劲的一个敌人，事先积攒好阿尼玛槽使用LV2必杀一次可以消耗其20000多体力。注意回复并且尽量少使用近身攻击。

34、沿路前进，可以利用JR.的第二必杀使敌人昏迷，然后攻击昏迷的敌人积攒必杀槽。

35、BOSS战：ナートゥ・ルーメン。这个BOSS比前一个弱小些，战法与前面基本相同。

36、BOSS战：ナートゥ・テッルーリェ。相同类型的BOSS，老战术。

37、进入绿色晶球后，要攻击中间发光物体，使整个柱子向上移动，然后绕到上方继续移动，如此循环使柱子下面传送点露出水面；之后迅速移动到下方，在传送点没入水面前传送到下一个场景。



38、BOSS战：ナートゥ・グラキエース。会反击但并不强力，只要注意及时回复应该没什么难度。胜利后可以使用E.S.的LV3必杀。

39、将4个BOSS全部消灭后，接近中央大球，按方块键破坏障碍进入。

40、BOSS战：ユーリエフ。可以盗得名将腕轮。念动冲破会导致我方队员崩坏槽大幅上升，注意及时回复，尽量不要让己方队员昏迷。E.S.启动后，紫苑基本上只能忙于回复工作了。

41、BOSS战：オメガ・メテンシューコーシス。在敌

出库农西斯，一声长啸竟召唤出了阿贝鲁方舟！（成年的紫苑能量果然比童年大上很多）仔细分析了现状后，凯奥斯判断出这个世界并非仅仅是过去的世界，而是紫苑内心创造的世界，是紫苑为了改变过去而创造的世界。

凯宾又悄然出现，告诉大家并不是乌多和奏哈鲁召唤的库农西斯，而是紫苑的力量使它们出现在这个世界，这次来的目的是接走紫苑。虽然凯宾做了很多坏事，但却说全部是为了紫苑，并请求紫苑跟他在一起，因为他很需要紫苑，而且只有自己才能拯救紫苑。JR.等人自然不能接受凯宾的做法，但凯宾却让其他人闭嘴，因为他们没有能力拯救紫苑。



“金，你应该已经注意到了，紫苑的身体发生了什么变化。紫苑和她母亲得的是同一种病。因为紫苑拥有其他人没有的特殊力量，但也因这种力量会使紫苑失去自己的生命，紫苑最近的头疼也正因如此。在这里的被试验者都拥有跟紫苑相同的力量，可以和乌多对话，但直接对话后忍耐不了负荷，被试验者们只能在昏睡中死亡。而乌多却在别的领域内监视着人造人，人类想不与乌多接触也不可能。为了搭救紫苑我成为了红色面具，而能够拯救紫苑的只有我和T-elos，KOS-MOS只是为了T-elos提供数据的试制品。因为KOS-MOS的力量是以乌多的力量为源泉，因此紫苑和KOS-MOS越是亲密接触，紫苑受到的负荷越重，甚至可以说是KOS-MOS在逐渐杀死紫苑！”

听完凯宾这一席话，紫苑被完全说服，但金却出手阻止了走向凯宾的紫苑，并命令KOS-MOS立刻带走紫苑。因为大家心里都非常清楚，现在的凯宾已经不是人类。凯宾也下令让KOS-MOS将紫苑带过来，但KOS-MOS却说凯宾没有命令自己的权利，凯宾创造的KOS-MOS已经被T-elos摧毁，现在自己的主人只有紫苑和阿兰。之后KOS-MOS将紫苑带回艾鲁扎号，T-elos也追来但被机械士兵挡住了去路，再加上凯宾的命令，T-elos只得无功而返。

由阿基姆博士为了拯救世界，不顾赛拉兹的阻拦，（甚至开枪打伤了赛拉兹的双腿）决定牺牲这个星球换取宇宙的安宁。整个星球因博士的行动开始崩溃，幸亏艾鲁扎号行动迅速，接应全部队员及时离开了这个人间地狱……

第八章 离别

艾鲁扎号脱离危险不久便遭遇到阿贝鲁方舟，由于在此时刻阿贝鲁方舟应该已经和米露西亚一起消失，因此舰长立刻下令调查现在的坐标和时间，结果发现艾鲁扎号已经离开了紫苑意识中的世界回到了现实中。阿贝鲁方舟忽然发出强烈的波动，瞬间消失在宇宙中，而这种强烈的波动却使得行星同时。按照这样的发展，在72小时内联邦半数的星球都会消失。根据Y资料显示，阿贝鲁方舟追求的是永远轮回。在遥远的过去，救世主被刮刑时天空中曾经出现的阿贝鲁方舟在此时出现，几方势力都非常关注，并判断出方舟正在向行星米库塔姆前进，行星米库塔姆还是欧鲁姆斯的发祥地，在那里沉睡着查拉图斯特拉，因此马古利斯立刻率领舰队前往。



乌多：“紫苑，你心中充满了不安？悲伤？或者是欢喜？”

紫苑：“不明白，我自己也不知道。”

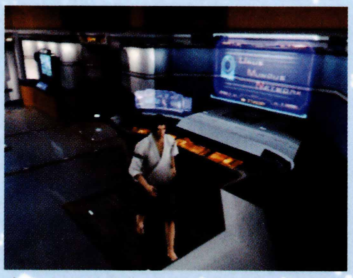
乌多：“你在害怕什么？为什么害怕？因被从世界孤立而恐惧？害怕被人拒绝？畏惧逐渐接近的死亡？”

紫苑：“害怕！我害怕！怕自己孤零零的一个人！”

乌多：“孤独是什么？比死还可怕吗？为何你的表情那么悲伤？”

紫苑：“不知道！不知道！我什么都不知道！救救我！拜托了，谁来救救我！我到底是谁？告诉我！”

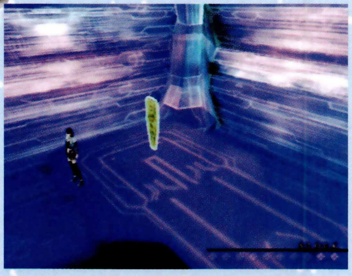
在昏迷中与乌多对话后，紫苑想起了凯宾，一个人陷入沉思。看到金后紫苑立刻质问哥哥为何要阻止自己跟凯宾离开，如果不阻拦自己，也许从此可以很轻松快乐！大吵一架之后紫苑将金轰



出了自己的房间，在一旁的KOS-MOS却面无表情地提醒金，现在紫苑的思想极度不安，这也是对你态度恶劣的原因。金则是将照看紫苑的重任交给了KOS-MOS，因为现在能拯救紫苑的只有KOS-MOS。

现在KOS-MOS的系统与紫苑的生命活动虽然毫无关联，但是也不能无视设计者凯宾的话，因此KOS-MOS主动提出要限制自己的行动。当紫苑问到KOS-MOS为何要保护自己，KOS-MOS的回答只是系统中登录的优先事项便是保护沃库塔的职员，在自己的系统内登录的最优先事项就是保护紫苑，但这却并非凯宾设计的指令，难道KOS-MOS真的有自己的心？紫苑认为自己是召唤出库农西斯的元凶，如果自己死了也许库农西斯就会消失，内碧利姆悄悄出现提醒紫苑不要再拒绝，不要真的只剩下自己一个人。但看到内碧利姆的紫苑却非常生气，认为她不过是一个旁观者，完全不理解自己的想法。“虽然他需要你，但是你们追求的东西未必相同。从他们那里得到救济后，你也未必会幸福！凯宾希望得到的是阿贝鲁、奏哈鲁、你还有KOS-MOS，阿贝鲁为了达成迪米拖利由利夫的愿望已经成为巨大兵器的一部分，去解放阿贝鲁的束缚，那样的话他会再出现在你面前！”见劝说紫苑无效，内碧利姆只好留下这些言语，让紫苑冷静的时候自己慢慢思考。

在三个小时前，联邦舰队已经与欧鲁姆斯在行星米库塔姆宙域内展开激战，所属联邦的行星大约半数已经消失。而迪米则会在两个小时左右接触到阿贝鲁方舟，他的目标也许就是方舟内的独特奏哈鲁。最了解迪米的还是他的“儿子”JR.，JR.认为迪米对乌多持有异常的恐惧心理，因此他的一切行动都以乌多为根源，得到Y资

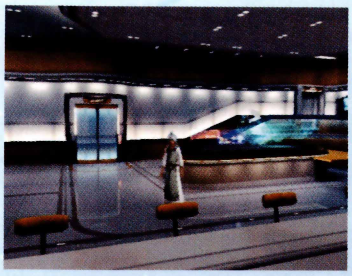


料后，迪米也许已经找到了克服恐惧的手段。

由于行星正在不断消亡，因此人类纷纷乘救生艇逃命，海鲁玛的通话也是最后一次,以后曙光号的行动只能依靠大家的判断。赶来与众人会合的紫苑仿佛脱胎换骨，失去了往日的温柔，多了几分强硬。在她的建议下，为了阻止迪米，大家立刻乘艾鲁扎号出发。

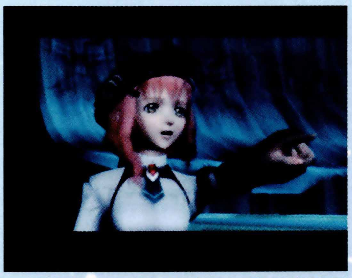
托尼的驾驶技术真是非同小可，轻易地穿过了激战的战场，将E.S.顺利安放在阿贝鲁方舟上。在方舟的深处，赛拉兹出现，本属于U-TIC机关的他现在已经是联邦军的一分子，而他只是为了达到自己的野心而进行一系列危害人类的试验。从他口中得知，U.R.T.V.中的668、669号的最终目的是消除666号，最终型号669号除此之外还有其他的目的，就是再生迪米；迪米也是转移试验的生还者之一，因为这次转移试验，他被对乌多的恐怖支配，也拥有了特殊能力——精神转移。了解到这一切的JR.怒火中烧，但却只能看着赛拉兹得意地扬长而去。为了不被方舟同化，众人只得





暂时返回艾鲁扎号再做打算。但停在太空中的曙光号突然遭到了联邦军的袭击，无辜的船员们惨遭屠戮，而入侵者的头目正是凯南。不过此凯南已非彼凯南，而是被迪米控制的躯壳。迪米的目的是取得麦丽姐妹体内的解除暗号，夺取舰内的奏哈鲁。虽然卡南企图偷袭，但却被668号西多丽击倒……

太空中的战斗越来越激烈，但托尼仍然完成任务，将众人安全运送到母舰上。曙光号上到处都是血迹和尸体，JR.一行自是大怒，但大敌当前，大家只能强行按捺住心头的怒火。迪米实在是狠毒，整艘母舰上竟然只剩下了夏丽姐妹、由利博士、卡南和一只猫五个活口，救出这四人一猫后，紫苑一行人在停机场寻找迪米。企图将乌多消灭的迪米派遣668号在此等候JR.，虽同为U.R.T.V.但668号从来不把JR.当成同伴，三言两语后便出手攻击。不过她的实力完全不能对抗愤怒的众人，临死前她向JR.问道："我们为何出生？我们存在的理由到底是什么？你背叛了同伴，杀死了弟弟，为什么还要活着？"JR.的回答却非常简单——为了约定(与小樱的约定)。带着对自己的疑问和对JR.答案的不解，668号永远离开了这个世界。



迪米之所以如此疯狂，是因为想得到神的力量，当着JR.的面，迪米将控制装置破坏，使满载奏哈鲁的曙光号逐渐向阿贝鲁方舟靠近，连艾鲁扎号也不能顺利脱离，幸亏凯奥斯和KOS-MOS合力，艾鲁扎号才能在曙光号与阿贝鲁方舟接触前的瞬间脱离险境。迪米终于完成了自己的试验，收到这一消息的凯宾认为迪米的下一目标就是查拉图斯特拉，不过威路海路姆却毫不担心，因为迪米得到的Y资料不过是一些残缺的数据片段。迪米真的是一个很疯狂的人，为了克服自己的恐惧，将自己与恐惧融合，最终将自己变成恐惧的一部分。同时在欧鲁姆斯内部，马古利斯由于自己的擅自行动被海因莱因责备，并被命令立刻将舰队撤离、不许再对方舟出手。虽然不服，但马古利斯除了按他说的去做外没有别的办法。

艾鲁扎号在宇宙中迷惘之时，多库托斯发来联络，为大家指明方向，并告诉大家进入方舟的方法。出发前凯奥斯与卡南交谈，由于卡南知道自己是因为卡南系统而存在，十分伤感失去了方向。

按照多库托斯的方法，艾鲁扎号果然成功突破了方舟的防御罩。一路血战之后，终于在最深处找到了迪米，此时凯南的意识已经完全被迪米控制，任凭JR.怎样呼喊也毫无反映。迪米是第一个与乌多接触的人类，为了克服自己产生的恐怖和超越乌多，迪米一心得到沉睡在行星米库塔姆的查拉图斯特拉。虽然迪米利用凯南的身体当做挡箭牌，但最终还是被大家击倒。不甘失败的迪米立刻启动E.S.再战，不过依然是惨败。最后疯狂的迪米竟然企图使用乌多来挽回败局，不过白色面具人阿鲁贝特出现将其阻止。凯南的意识趁次时走出了身体，恳求JR.将自己杀死，但JR.却怎么都不忍下手。阿鲁贝特建议让凯南的意识进入JR.的身体，自己与迪米一同毁灭。但开始行动后，凯南却进入了阿鲁贝特的身体，并将阿鲁贝特的意识赶到JR.的体内，自己与迪米同归于尽。临别之际，凯南告诉JR.自己本不该存在，生存的目的只是监视JR.。再次与自己的好兄弟分离，JR.除了悲伤以外没有别的感觉，但在阿鲁贝特的劝慰下，JR.坚信迟早有一天三人还会像以前一样团聚。夏丽姐妹在此时也听到了凯南的请求，请求大家继续保护JR.。阿鲁贝特在沉睡前嘱咐JR.："奏哈鲁与阿贝鲁根据某种意识转移到了行星米库塔姆，你们去那里……"

第九章 决战

迪米灭亡后太空出现了新的变化，奏哈鲁全部消失，行星米库塔姆闪闪发光，也许是迪米口中的查拉图斯特拉已经觉醒。欧鲁姆斯的舰队将艾鲁扎号团团包围，机动并且也在缓缓接近，船长只好下令降落到行星米库塔姆。

海因莱因对马古利斯的行为大为不满，争论之后，海因莱因终于露出了自己的真面目，原来他就是面具人的领袖威路海路姆。欧鲁姆斯发祥距今6000年，从马古利斯等人崇拜的救世主之死开始，表面上是为了向后世传递那个人的精神，但其实是为了管理他留下的语言。威路海路姆为了管理和监视，创造了欧鲁姆斯，而他的目的却并非是重振星球，而是管理神留下的不能被人类使用的遗物。得知这一切的马古利斯终于明白了自己一直是在被人利用……

到达米库塔姆后JR.想起刚才阿鲁贝特的话，决定出发调查。这个星球早已成为废墟，而基奇却忽然回忆起自己还是人类的时候曾经来到过这里，当时这颗星球还是别的名字，并且在这里与沃加进行过决战，这里也是已经变成非人类沃加的故乡。继续前进发现了大量人类的尸体，紫苑的项链忽然闪闪发光，指引着紫苑一行人继续前行。贝莱古利为了保护欧鲁姆斯的发祥地，贯彻自己的信仰，选择了战斗。无论曾经是她恋人的金怎样劝说，她都不能改变决定，





在战败后与E.S.一起爆炸化成了一颗闪闪发光的"小星"。而黑色的E.S.再次出现，将"小星"回收。基奇忽然想起这里就是藏匿奏哈鲁的场所，立刻告诉大家。JR.对此表示不解，而基奇解释是因为自己最近经常做噩梦，噩梦的舞台就是这个场所，因此自己消除了部分记忆，所以到现在才想起这个重要线索。一听到噩梦，同行的卡南似乎也有同感……

大圣堂是欧鲁姆斯为了供奉奏哈鲁而建的场所，曾经召开过联邦巡礼会议等重大会议，而地下却在实行着奏哈鲁的研究，所以奏哈鲁藏在这里一点也不稀奇。一进入大圣堂便看到了沃加，他自称在这里等候基奇多时，因为这里正是当年沃加杀害基奇妻儿的场所，原因则是当日基奇不肯听从沃加吩咐成为面具人。由于基奇具有成为面具人的素质，因此一直被人监视。沃加还称卡南为拉库提斯，卡南终于说出了实情：一百年前他确实是这个名字负责监视基奇，现在负责监视JR.等人。此时基奇表现出了过人的冷静和宽容，并没有责备卡南而是直接质问沃加的真实目的。沃加的目的非常简单，成为面具人只是想从死亡的恐怖中逃脱，得到永久的快乐。一百年前由于基奇不肯服从，沃加怀恨于心，因此现在要像一百年前杀死基奇儿子一样杀死基奇。苦斗之后击毁了沃加驾驶的E.S.，但沃加本人却毫发无伤，愤怒的基奇冲出机体与其进行肉搏，可惜完全不是对手。为了搭救基奇，卡南用自己深层意识中的"秩序的指南针"之力与沃加进行交易，并且申请成为沃加的部下。得意的沃加立刻将魔爪伸向卡南，结果非但没有得到新的力量反而失去了原有的力量。卡南紧抓住沃加的手臂，向大家做了最后的告别，与沃加的野心一起化成了灰烬。"我不是为了看同伴被杀而存在，我想为保护同伴而存在……"虽然卡南已经逝去，但他临终的一席话却永远留在大家心中。



接下来迎接大家的则是马古利斯，现在的他不过是一条被主人抛弃的野犬，只是为了等待死亡而存在。他已经被所有人背叛，但他却坚强痛苦地活着，只是为了等待与金决战。（以四打一，算什么决战？正面人物的耻辱！）马古利斯虽然神勇，但毕竟廉颇老已，最后还是败给了金。（明明是一群人殴打一个人，怎么在CG中就变成了单挑？）虽然失败但马古利斯的表现却令人佩服！

之后紫苑在昏倒后又见到了内碧利姆，她告诉紫苑并不是只有凯宾一个人倾听你的声音，大家全部都想倾听你的诉说，大家都想保护你……

睁开双眼后紫苑发现自己身在浮游大陆，在这里遇到了凯奥斯，在他的指点下紫苑打开了棺材，发现里面躺着的竟然是KOS-MOS的原型，还感受到了KOS-MOS与自己完全相同的绝望、哀伤与无助……

T-elos忽然出现，称KOS-MOS为玛利亚，并说玛利亚应该是自己的意识，KOS-MOS的身体并非她的容身之所，应该老老实实地成为自己的一部分。原来刚才紫苑见到的KOS-MOS原型就是玛利亚，是救世主的伴侣，KOS-MOS觉醒的正是她的意识，T-elos拥有的则是她的身体。T-elos的目的是要二者融合，使玛利亚真正复活。T-elos以为还会像以前一样轻易杀死KOS-MOS，但现在的KOS-MOS已非昔日的吴下阿蒙，完全控制住了战斗，并最终将T-elos摧毁。

此时星团联邦全领域都出现了库农西斯现象，大量的库农西斯向米库塔姆集中，行星间已经完全通讯不能，得知这一消息的紫苑一行非常焦急。查拉图斯特拉是神留给玛利亚的遗物，目的是改变整个宇宙，但使用它最终的力量则需要关键的钥匙，也就是紫苑的项链坠。凯宾就在前方，但以紫苑现在的状态前去相见，恐怕紫苑会再次迷失方向，但紫苑还是坚持要去相见。结果见到凯宾后果然出现了戏剧性变化。

凯宾在童年时对世界失去信心时见到了威路海路姆，并从此成了他的忠心



部下。因为某些因素，世界在走向毁灭，虽然速度很慢但的确在毁灭，谁也不能阻止，就算是拥有神的力量也一样没有办法，不过拯救宇宙的方法还有一个，那就是在世界毁灭的时点上将历史关

流程

人觉醒后，我军连续使用两次必杀技可以阻止他的必杀。敌人体力很高，攻击也很强。

42、先去购物，出现了高价装备，E.S.装备一定要买，E.S.的回复道具也该多买点。然后去下层驾驶E.S.出击。

43、BOSS战：E.S.カド+E.S.ヨセフ，虽然是双BOSS，但只要更新了好装备战斗的难度并不大。最好先将E.S.カド消灭，敌人觉醒后利用强袭可以阻止敌人释放必杀。

44、消灭杂兵时最好别使用觉醒，虽然会损失一些药品，但为了后面的BOSS战，绝对值得。

45、BOSS战：E.S.イサカル。高攻击、高体力、高回避、高速度的一个敌人。高回避加上高反击率会让玩家火大，觉醒后的必杀更是噩梦，因此事先一定要备足药品。

46、大圣堂前的石像和柱子都可以破坏。

47、BOSS战：E.S.ダン。由于每回合BOSS的属性和弱点都会发生变化，再加上很高的回避，打起来相当费劲。最好时刻保持全员满血。

48、BOSS战：E.S.レビ。HP高达90万，多使用必杀削弱它的装甲。它的攻击高而且反击率高，最好别使用近身攻击。它觉醒后必杀可以杀死我方一名队员，注意防御。在它提高自己命中率和回避率时，最好是全员防御，反正就算攻击也很难命中。坚持就是胜利，这一战就算打上20分钟也很正常。

49、砍死老马后，别忘了拣地上的剑，金可以修得技能。

50、走存盘点到对面的楼梯。

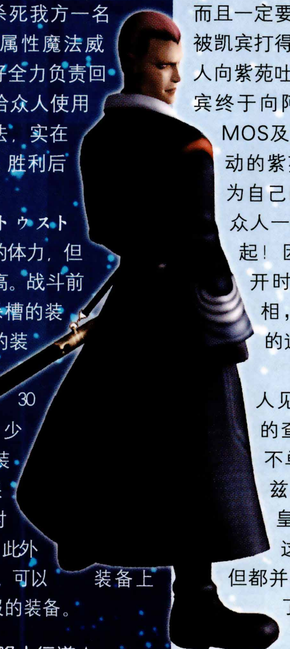
51、小心这里敌人的结晶化。

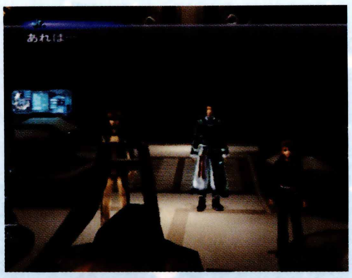
52、BOSS战：T-elos。近身反击率非常高，所以少用近身攻击。必杀的威力更是恐怖。

53、BOSS战：紫苑+凯宾。非常简单的一战，先把紫苑放倒为上。

54、BOSS战：凯宾。凯宾比刚才强大了不知多少倍，而且炎属性吸收，攻击力强劲，必杀技可以杀死我方一名队员，大范围的冰属性魔法威力也很高。紫苑最好全力负责回复，有可能的话先给众人使用死后自动复活的魔法，实在不成就两个人回复。胜利后切记存盘。

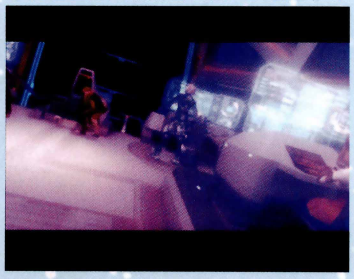
55、BOSS战：ツァトゥストラ。虽然它只有7万的体力，但是攻击、防御力都很高。战斗前最好装备上增加必杀槽的装备和M系防御加倍的装备。虽然M系防御加倍的装备30万一个，但至少要买一个给主攻队员装备上。战斗的难度很大，尽量多使用绝对回避和EP自动回复。此外为了对付它的属性变换，可以装备上一个得到敌人简单情报的装备。





闭，使一切重新开始，让宇宙进行永久的轮回。威路海路姆的一切行动都是为了这个目的，而紫苑等人却一直在努力的寻找方法彻底阻止宇宙的毁灭。在罗斯特行星消失前，威路海路姆开始做各种准备，欧鲁姆斯、沃库塔、联邦全部都在他的意志下存在。之后凯宾成了由阿利姆博士的助手，研究奏哈鲁，为了让玛利亚觉醒凯宾还制造了KOS-MOS，并将她交给紫苑，现在发生的一切都是威路海路姆和凯宾的计划。当日凯宾之死虽然不是演戏，但不过是凯宾为了得到力量，也是为了加深紫苑和KOS-MOS的感情便于玛利亚的觉醒。但凯宾却希望紫苑能原谅自己，因为自己所做的一切都是为拯救世界。

见到凯宾后的紫苑决定听从凯宾的建议，顺应凯宾的计划让自己获得暂时的解放。但被金阻止，结果阿兰挡在了两方人中间，企图阻止这毫无意义的战斗。愤怒的阿兰对凯宾说道："你以为只有你能拯救世界吗？我们就不成吗？你们这些面具人失去了做人的自信，不



过是在逃避！畏惧死亡，不能忍受弱小的自己，巴基鲁、沃加等等，不过都是从残酷的现实中逃避！你们得到力量的所做所为不全都是逃避吗？我虽然弱小，但是我绝不会放弃主任选择逃避！而且一定要救出主任给你看看！"随后被凯宾打得瘪鼻瞎眼的阿兰终于当着众人向紫苑吐出了自己的心声。暴怒的凯宾终于向阿兰痛下杀手，不过KOS-MOS及时出手搭救了阿兰。大受感动的紫苑再也不能忍耐，不肯再只为自己的虚假幸福考虑，而是要与众人一起奋斗！"我不想跟你在一起！因为我不是你的道具！"离开时紫苑终于看清了事情的真相，终于走上了自己真正想走的道路。

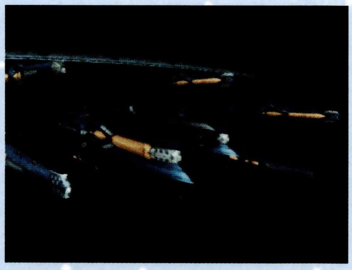
击败凯宾后在最深处，众人见到了威路海路姆和传说中的查拉图斯特拉，威路海路姆不单是沃库塔的CEO，海阿姆兹的代表、还是欧鲁姆斯的教皇和联邦枢机院议长，虽然这些名头都代表了他的身份，但都并不是真正的他。虽然他说出了一套漂亮的道理，但他的目标不过是为了让宇宙陷入永久的轮回，而他的理想并不代表人类的愿望，因此紫苑拒绝了他的全部要求。可是威路海路姆的力量却不容众人反抗，强行将紫苑送向查拉图斯特拉。看着失去力量的紫苑，凯宾回忆起当年与她在一起的美好时光，也受到了紫苑等人思想感化，终于出手，并在KOS-MOS拒绝威路海路姆要求之后，趁威路海路姆失去对自己控制之时，一拳击穿了他的身体。但一切已经晚了，查拉图斯特拉已经暴走，将E.S.全部破坏。为了阻止它的暴走，凯宾一手控制威路海路姆，一手使出全身的力量抵抗查拉图斯特拉，将破坏系统的重任交给了紫苑一行。虽然紫苑等人完成了任务，但却只能看着凯宾和威路海路姆一起消失在空气中。



当年玛利亚为了防止宇宙毁灭，将阿尼玛之力分割封印，并因此失去了生命。当时拥有阿尼玛之力的凯奥斯也因此失去了力量，只能充当一名旁观者。现在凯奥斯则和内碧利姆合力，利用查拉图斯特拉和奏哈鲁之力阻止宇宙的毁灭，虽然不能真正的阻止，但却可以减缓宇宙的毁灭速度。而未来解救宇宙的关键却都在罗斯特，就是曾经被称为地球的星球，也是紫苑等人的真正故乡。为了人类的长存，紫苑一定要去那里找到答案。目送着大家的离开，KOS-MOS解放了凯奥斯的力量，将全部的库农西斯召唤到这里。紫苑一行看到如此数量的库农西斯，不由为KOS-MOS等人担心。将众人送出险境之后，金依然驾驶着E.S.返回战斗，此时紫苑终于明白了哥哥的心意和自己的错误，与哥哥彻底和好。看着金离去的背影，紫苑再也不能阻止眼中的滚落的泪水……

返回的金为了保护凯奥斯，奉献出了自己的宝贵生命，KOS-MOS也在失去一只手臂后与库农西斯一起消失在爆炸的烟雾中。但他们的牺牲却为大家争取了宝贵的时间，凯奥斯和内碧利姆终于完成了仪式，将全部的库农西斯消灭。在一阵强大的力量冲击之后，艾鲁扎号终于离开了险境全员平安，并在漆黑的太空中与曙光号合流……

与大家做了简短的道别后，紫苑、JR.和阿兰一起踏上艾鲁扎号，为了完成拯救宇宙的重任奔向遥远的地球……



本作中的敌人相对较强，尤其是在人物战斗状况下，一场战斗通常要打上很久，而利用好各种支援效果则可以使战斗相对轻松。

支援效果

名称	效果
セフティ-	战斗不能时HP半分复活
最爱の徒	战斗不能时HP最大复活
HPリカバ-	每回合回复少量HP
EPリカバ-	每回合回复少量EP
ブレイクリカバ-	每回合崩坏槽少量回复
クイック	AGI上升
オフェンシブ	STR、EATK上升
ディフェンシブ	VIT、EDEF上升
バランスアップ	DEX、EVA上升
ブ-スト上升	必杀槽积攒速度大幅上升
ブレイク上升	崩坏槽攻击力大幅上升
绝对クリティカル	必定会心一击
物理攻击无效	物理攻击无效
ブレイク无效	对己崩坏槽攻击无效
攻击力上升	STR、EATK大幅上升
防御力上升	VIT、EDEF大幅上升
绝对回避	绝对回避敌人一切攻击
绝对防御	必定防御敌人攻击
绝对リベンジ	必定发动复仇攻击
绝对カウンタ-	必定发动反击

异常状态

名称	效果
ブレイク	2回合行动不能
ポイズン	中毒每回合减少20%体力
フィストダウン	STR下降
ソウルダウン	EATK下降
スキンダウン	VIT下降
マインドダウン	EDEF下降
バランスダウン	DEX、EVA下降
スロウ	AGI下降
封印ブ-スト	必杀槽使用不能
封印ア-ツ	特技使用不能
封印エ-テル	精神能力使用不能
结晶化	三回合后战斗不能并离开战场
ダメ-ジ反射	自身同样承受给予敌人的伤害
Fマイン	三回合后爆炸承受伤害
ヒ-ト	成为所有敌人的攻击对象

アップデ-トファイル

名称	入手方法
アップデ-トファイル01	宝箱S-Division 第3セクタ-
アップデ-トファイル02	宝箱：ペディア岛（研究所地下）
アップデ-トファイル03	收集齐全部フェデラル・リポ-ト后、在エルザのB1F层读
アップデ-トファイル04	宝箱：アルコ-ン大圣堂
アップデ-トファイル05	宝箱：移民船团隔离研究所
アップデ-トファイル06	宝箱：森林中
アップデ-トファイル07	宝箱：ダブリ-矿山钟乳洞
アップデ-トファイル08	宝箱：市街A区
アップデ-トファイル09	宝箱：重度神经症治疗设施5层
アップデ-トファイル10	宝箱：ラビュリントス
アップデ-トファイル11	宝箱：战略制压舰メルカパ
アップデ-トファイル12	宝箱：デュランダル（ブリッジエリア）
アップデ-トファイル13	宝箱：アベルの方舟红色晶球内
アップデ-トファイル14	宝箱：浮游大陆，古代神殿

必杀技

紫苑			
名称	消耗必杀槽	效果	习得方法
ブレイクパッシュ	2	敌单体崩坏槽大伤害，B系列会心一击率上升	初期习得
ロックショット	2	给予敌全体精神能力B属性中伤害，封印必杀槽	LV26
MS2	3	敌单体炎属性大伤害	LV41

KOS-MOS			
名称	消耗必杀槽	效果	习得方法
G・SHOT	2	敌单体物理大伤害	初期习得
X・BUSTER	2	给予敌全体精神能力中的B属性中伤害	LV31
D・TENERITAS	4	敌单体炎特大伤害	击破T-elos

莫莫			
名称	消耗必杀槽	效果	习得方法
フリーズショック	2	敌单体冷属性特大伤害	初期习得
ギルティーレイン	2	敌全体雷属性中伤害	LV25
ゴールドクラウン	2	己方全体全能力上升	LV48

基奇			
名称	消耗必杀槽	效果	习得方法
ペネトレート	2	敌单体物理属性大伤害	初期习得
ハインド	2	敌全体炎属性中伤害	LV26
イントルーダー	4	敌单体炎属性特大伤害，崩坏槽中伤害	LV40

凯奥斯			
名称	消耗必杀槽	效果	习得方法
气孔掌	2	敌单体崩坏槽大伤害，G系列威力上升，吸收倒下敌人的魂	初期习得
天帝处断	2	敌全体冷属性中伤害，吸收魂提高级别	LV34
最爱の福音	3	己方全体战斗不能时HP完全回复复活	LV50

JR.			
名称	消耗必杀槽	效果	习得方法
レクイエム	2	敌单体物理大伤害，打倒B、G系敌人魂吸收	初期习得
ストームワルツ	2	敌全体物理中伤害，崩坏槽大伤害	LV30
レッドドラゴン	3	敌全体炎大伤害，吸收魂提高级别	LV43

金			
名称	消耗必杀槽	效果	习得方法
连舞极闪	2	敌单体物理大伤害	初期习得
连舞旋龙太刀	3	敌单体雷属性大伤害	LV23
连舞迅雷刀八本	4	敌单体雷属性特大伤害	得到马古利斯的剑后自动习得

E.S.必杀技				
名称	觉醒LV	效果	习得方法	E.S.
シュートバスター	1	敌单体B属性中伤害	初期习得	アシエル
フレアバスター	2	敌全体炎属性大伤害	第六章	アシエル
ケルベロス	3	敌单体雷属性特大伤害	第九章	アシエル
エアッドスター	1	敌单体B属性中伤害	初期习得	ゼブルン
エアッドレイン	2	敌全体B属性大伤害	第六章	ゼブルン
メテオバースト	3	敌全体炎属性特大伤害	第八章	ゼブルン
R・FANG	1	敌单体B属性中伤害	初期习得	ディナ
X・BUSTER	2	敌全体B属性大伤害	第六章	ディナ
X・CANNON	3	敌单体B属性特大伤害	第八章	ディナ
斩铁刀	1	敌单体物理中伤害	初期习得	ルベン
飞天迦楼罗	2	敌全体雷属性大伤害	第六章	ルベン
莲狱五破斩	3	敌单体B属性特大伤害	第八章	ルベン



基奇

名称	分组	SP点数	作用
ペインキラーI	STYLE A-1	25	敌单体近身物理中伤害
HP+100	STYLE A-1	25	HP+100
EP+10	STYLE A-1	25	EP+10
VIT+2	STYLE A-1	25	VIT+2
HP+100	STYLE A-2	35	HP+100
VIT+2	STYLE A-2	35	VIT+2
EDEF+2	STYLE A-2	35	EDEF+2
EVA+2	STYLE A-2	35	EVA+2
デビルブレイク	STYLE A-3	50	敌单体近身低命中率崩坏槽中伤害
VIT+2	STYLE A-3	50	VIT+2
EDEF+2	STYLE A-3	50	EDEF+2
EVA+2	STYLE A-3	50	EVA+2
HP+200	STYLE A-4	70	HP+200
VIT+2	STYLE A-4	70	VIT+2
EDEF+2	STYLE A-4	70	EDEF+2
EVA+2	STYLE A-4	70	EVA+2
ペインキラーII	STYLE A-5	100	敌单体近身物理大伤害
HP+200	STYLE A-5	100	HP+200
EP+20	STYLE A-5	100	EP+20
VIT+2	STYLE A-5	100	VIT+2
ソードエッジ	STYLE A-6	200	敌单体近身物理中伤害，会心一击率中
ディフェンシブ	STYLE A-6	200	己方全体防御力、E防御力上升
HP+300	STYLE A-6	200	HP+300
VIT+2	STYLE A-6	200	VIT+2
ロードストーム	STYLE A-7	300	敌全体远程物理中伤害，敌物理攻击力低下
HP+300	STYLE A-7	300	HP+300
EP+30	STYLE A-7	300	EP+30
VIT+2	STYLE A-7	300	VIT+2
ロイヤルガード	—	自动习得	自身必定发动防御
ヘビータックルI	STYLE B-2	35	敌单体近身崩坏槽小伤害
STR+2	STYLE B-2	35	STR+2
DEX+2	STYLE B-2	35	DEX+2
DEX+2	STYLE B-2	35	DEX+2
HP+100	STYLE B-3	50	HP+100
EP+10	STYLE B-3	50	EP+10
STR+2	STYLE B-3	50	STR+2
LUCK+2	STYLE B-3	50	LUCK+2
ヘビータックルII	STYLE B-4	70	敌单体近身崩坏槽中伤害
HP+100	STYLE B-4	70	HP+100
EP+10	STYLE B-4	70	EP+10
B系クリティカル	STYLE B-4	70	对B系敌人会心一击率上升
ロードレイジI	STYLE B-5	100	敌全体远程崩坏槽小伤害
M系クリティカル	STYLE B-5	100	对M系敌人会心一击率上升
STR+2	STYLE B-5	100	STR+2
AGI+2	STYLE B-5	100	AGI+2
ヘビータックルII	STYLE B-6	200	敌单体近身崩坏槽大伤害
バックチョーク	STYLE B-6	200	低几率昏迷攻击
オフェンシブ	STYLE B-6	200	己方全体攻击力、E攻击力上升
STR+2	STYLE B-6	200	STR+2
ロードレイジII	STYLE B-7	300	敌全体远程崩坏槽中伤害
STR+2	STYLE B-7	300	STR+2
EP+20	STYLE B-7	300	EP+20
LUCK+2	STYLE B-7	300	LUCK+2
ハートブレイカー	—	自动习得	大幅提升自身崩坏槽攻击力
メディカS	STYLE EX-A	50	己方单体HP小回复
メディカSオール	STYLE EX-A	70	己方全体HP小回复
バランスダウン	STYLE EX-A	40	敌全体命中、回避率下降
クイック	STYLE EX-A	40	己方全体速度上升
アナライズ	STYLE EX-B	30	解析敌单体情报
ポイズン	STYLE EX-B	40	敌单体毒攻击
スティール	STYLE EX-B	40	中几率盗取敌单体物品
スロウ	STYLE EX-B	40	敌全体速度下降
メディカM	STYLE EX-E	100	己方单体HP中回复
メディカMオール	STYLE EX-E	150	己方全体HP中回复
ブレイクリカバー	STYLE EX-E	100	己方单体崩坏槽每回合小回复
リバトーM	STYLE EX-E	100	己方单体战斗不能回复，HP中回复
バフリフレ	STYLE EX-F	100	敌全体支援效果解除
リフレッシュ	STYLE EX-F	100	己方全体异常状态解除
HPリカバー	STYLE EX-F	100	己方单体HP每回合小回复
EPリカバー	STYLE EX-F	100	己方单体EP每回合小回复
メディカL	STYLE EX-I	300	己方单体HP大回复
メディカLオール	STYLE EX-I	400	己方全体HP大回复
ハイスティール	STYLE EX-I	300	高几率盗取敌单体物品
リバトーL	STYLE EX-I	300	己方单体战斗不能回复，HP大回复
バランスアップ	STYLE EX- J	400	己方命中回避率上升
最爱の徒	STYLE EX-J	800	己方单体战斗不能HP全回复复活
近接カウター	STYLE EX-J	400	被近身攻击时低几率反击
G系クリティカル	STYLE EX-J	400	对G系敌人会心一击率上升
STR+2	STYLE EX-C	40	STR+2
STR+2	STYLE EX-C	40	STR+2
EATK+2	STYLE EX-C	40	EATK+2
EATK+2	STYLE EX-C	40	EATK+2
インフェルノI	STYLE EX-D	70	敌全体炎属性小伤害
ブリザードI	STYLE EX-D	70	敌全体冷属性小伤害
ライトニングI	STYLE EX-D	70	敌全体雷属性小伤害
サテライトI	STYLE EX-D	70	敌全体B属性小伤害
フィストダウン	STYLE EX-G	150	敌全体物理攻击力下降
ソウルダウン	STYLE EX-G	150	敌全体E攻击力下降
スキンダウン	STYLE EX-G	150	敌全体物理防御力下降
マインドダウン	STYLE EX-G	150	敌全体E防御力下降
インフェルノII	STYLE EX-H	150	敌全体炎属性中伤害
ブリザードII	STYLE EX-H	150	敌全体冷属性中伤害
ライトニングII	STYLE EX-H	150	敌全体雷属性中伤害
サテライトII	STYLE EX-H	150	敌全体B属性中伤害
HPヴァンプ	STYLE EX-K	400	敌单体HP小伤害自HP小回复
EPヴァンプ	STYLE EX-K	400	敌单体EP小伤害自EP小回复
ミスティー	STYLE EX-K	400	封印敌单体精神能力
ロック	STYLE EX-K	400	封印敌单体必杀槽
インフェルノIII	STYLE EX-L	400	敌全体炎属性大伤害
ブリザードIII	STYLE EX-L	400	敌全体冷属性大伤害
ライトニングIII	STYLE EX-L	400	敌全体雷属性大伤害
サテライトIII	STYLE EX-L	400	敌全体B属性大伤害



紫苑

名称	分组	SP点数	作用
クイック	STYLE A-1	25	全体速度上升
ブレイクケアS	STYLE A-1	25	崩坏槽小回复
ファイアボルトI	STYLE A-1	25	敌单体炎属性小伤害
ビ-ムボルトI	STYLE A-1	25	敌单体B属性小伤害
オフェンシブ	STYLE A-2	35	己方全体攻击力、E攻击力上升
ディフェンシブ	STYLE A-2	35	己方全体防御力、E防御力上升
バランスアップ	STYLE A-2	35	己方全体命中、回避率上升
ブレイクケアM	STYLE A-2	35	己方单体崩坏槽小回复
リフレッシュ	STYLE A-3	50	己方全体异常状态解除
EATK+2	STYLE A-3	50	EATK+2
EATK+2	STYLE A-3	50	EATK+2
EP+20	STYLE A-3	50	EP+20
ファイアボルトII	STYLE A-4	70	敌单体炎属性中伤害
ビ-ムボルトII	STYLE A-4	70	敌单体B属性中伤害
インフェルノI	STYLE A-4	70	敌全体炎属性小伤害
サテライトI	STYLE A-4	70	敌全体B属性小伤害
スキンダウン	STYLE A-5	100	敌全体物理防御下降
マインドダウン	STYLE A-5	100	敌全体E防御力下降
バランスダウン	STYLE A-5	100	敌全体命中、回避率下降
スロウ	STYLE A-5	100	敌全体速度下降
ファイアボルトIII	STYLE A-6	200	敌单体炎属性大伤害
ビ-ムボルトIII	STYLE A-6	200	敌单体B属性大伤害
セフティ-	STYLE A-6	200	己方单体战斗不能时复活HP一半
EP+20	STYLE A-6	200	EP+20
ブレイクケアL	STYLE A-7	300	己方单体崩坏槽大回复
インフェルノII	STYLE A-7	300	敌全体炎属性中伤害
サテライトII	STYLE A-7	300	敌全体B属性中伤害
ハイスティ-ル	STYLE A-7	300	高几率盗窃敌单体物品
スタンドキ-バ-	—	自动习得	对己崩坏槽无伤害
ブレイクブロウI	STYLE B-2	35	敌单体近身攻击崩坏槽小伤害
HP+100	STYLE B-2	35	HP+100
EP+20	STYLE B-2	35	EP+20
STR+2	STYLE B-2	35	STR+2
スロウエッジ	STYLE B-3	50	对敌单体近身攻击小伤害加缓行
近接カウンタ-	STYLE B-3	50	被近身攻击时低几率反击
STR+2	STYLE B-3	50	STR+2
VIT+2	STYLE B-3	50	VIT+2
鷲落II	STYLE B-4	70	只对敌中HUMAN崩坏槽小伤害
HP+100	STYLE B-4	70	HP+100
近接ダブル	STYLE B-4	70	被近身攻击时低几率反击两次
LUCK+2	STYLE B-4	70	LUCK+2
スペルブレ-ドII	STYLE B-5	100	敌单体近身物理大伤害
ヒ-ト	STYLE B-5	100	承受敌人全部攻击
B系クリティカル	STYLE B-5	100	对B系敌人会心一击率上升
M系クリティカル	STYLE B-5	100	对M系敌人会心一击率上升
ダブルショットI	STYLE B-6	200	对敌单体远程物理攻击中伤害
鷲落III	STYLE B-6	200	只对敌中HUMAN崩坏槽大伤害
HP+100	STYLE B-6	200	HP+100
EP+20	STYLE B-6	200	EP+20
ダブルショットII	STYLE B-7	300	敌单体远程物理攻击大伤害
ブレイクブロウII	STYLE B-7	300	敌单体近身攻击崩坏槽中伤害
近接リベンジ	STYLE B-7	300	被近身攻击时低几率反击
LUCK+2	STYLE B-7	300	LUCK+2
ファントムフライ	—	自动习得	敌攻击全回避
アイスボルトI	STYLE EX-A	50	敌单体冷属性小伤害
サンダ-ボルトI	STYLE EX-A	50	敌单体雷属性小伤害
HP+100	STYLE EX-A	50	HP+100
EP+10	STYLE EX-A	50	EP+10
ブリザ-ドI	STYLE EX-B	50	敌全体冷属性小伤害
ライトニングI	STYLE EX-B	50	敌全体雷属性小伤害
ポイズン	STYLE EX-B	50	敌单体毒伤害
EATK+2	STYLE EX-B	40	EATK+2
アイスボルトII	STYLE EX-E	100	敌单体冷属性中伤害
サンダ-ボルトII	STYLE EX-E	100	敌单体雷属性中伤害
スイストダウン	STYLE EX-E	150	敌全体物理攻击力下降
ソウルダウン	STYLE EX-E	150	敌全体E攻击力下降
ブリザ-ドII	STYLE EX-F	150	敌全体冷属性中伤害
ライトニングII	STYLE EX-F	150	敌全体雷属性中伤害
HPリカバ-	STYLE EX-F	100	己方单体每回合HP小回复
EPリカバ-	STYLE EX-F	100	己方单体每回合EP小回复
アイスボルトIII	STYLE EX-I	300	敌单体冷属性大伤害
サンダ-ボルトIII	STYLE EX-I	300	敌单体雷属性大伤害
ミスティ-	STYLE EX-I	400	封印敌人精神能力
ロック	STYLE EX-I	400	封印敌人必杀槽
HPヴァンプ	STYLE EX-J	400	敌单体HP小伤害，己HP小回复
EPヴァンプ	STYLE EX-J	400	敌单体EP小伤害，己EP小回复
メディカレスト	STYLE EX-J	999	己方全体HP特大回复
最爱の徒	STYLE EX-J	800	己方单体战斗不能HP全回复复活
STR+2	STYLE EX-C	40	STR+2
VIT+2	STYLE EX-C	40	VIT+2
EATK+2	STYLE EX-C	40	EATK+2
EDEF+2	STYLE EX-C	40	EDEF+2
STR+2	STYLE EX-D	40	STR+2
VIT+2	STYLE EX-D	40	VIT+2
EATK+2	STYLE EX-D	40	EATK+2
EDEF+2	STYLE EX-D	40	EDEF+2
STR+2	STYLE EX-G	80	STR+2
VIT+2	STYLE EX-G	80	VIT+2
EATK+2	STYLE EX-G	80	EATK+2
EDEF+2	STYLE EX-G	80	EDEF+2
HP+100	STYLE EX-H	100	HP+100
EP+10	STYLE EX-H	100	EP+10
DEX+2	STYLE EX-H	80	DEX+2
DEX+2	STYLE EX-H	80	DEX+2
G系クリティカル	STYLE EX-K	400	对G系敌人会心一击率上升
HP+200	STYLE EX-K	300	HP+200
EP+10	STYLE EX-K	300	EP+10
LUCK+2	STYLE EX-K	250	LUCK+2
インフェルノIII	STYLE EX-L	400	敌全体炎属性大伤害
ブリザ-ドIII	STYLE EX-L	400	敌全体冷属性大伤害
ライトニングIII	STYLE EX-L	400	敌全体雷属性大伤害
サテライトIII	STYLE EX-L	400	敌全体B属性大伤害



KOS-MOS

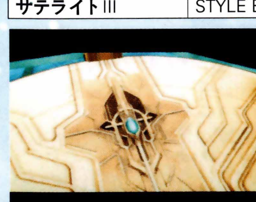
名称	分组	SP点数	作用
G・BUSTER	STYLE A-1	25	敌单体近身物理攻击小伤害,G系威力上升。
STR+2	STYLE A-1	25	STR+2
EATK+2	STYLE A-1	25	EATK+2
VIT+2	STYLE A-1	25	VIT+2
B・BUSTER	STYLE A-2	35	敌单体近身攻击小伤害,B系威力上升
STR+2	STYLE A-2	35	STR+2
EATK+2	STYLE A-2	35	EATK+2
DEX+2	STYLE A-2	35	DEX+2
K・AXE	STYLE A-3	50	敌单体近身崩坏槽中伤害,G系会心一击发生率中
HP+100	STYLE A-3	50	HP+100
STR+2	STYLE A-3	50	STR+2
EATK+2	STYLE A-3	50	EATK+2
A・BURSTI	STYLE A-4	70	敌全体炎属性小伤害
M系クリティカル	STYLE A-4	70	对M系敌人会心一击率上升
STR+2	STYLE A-4	70	STR+2
LUCK+2	STYLE A-4	70	LUCK+2
CANNONII	STYLE A-5	100	敌单体远程炎属性大伤害
近接リベンジ	STYLE A-5	100	被近身攻击低几率反击
B系クリティカル	STYLE A-5	100	对B系敌人会心一击率上升
STR+2	STYLE A-5	100	STR+2
W・BLADE	STYLE A-6	200	敌单体近身物理攻击中伤害,G系会心一击几率中
A・BURSTII	STYLE A-6	200	敌全体远程炎属性中伤害
G系クリティカル	STYLE A-6	200	对G系敌人会心一击率上升
EP+10	STYLE A-6	200	EP+10
NEMESIS	STYLE A-7	300	敌单体近身炎属性特大伤害,G系会心一击率中
近接ダブル	STYLE A-7	300	被敌人近身攻击时低几率反击两次
EP+20	STYLE A-7	300	EP+20
STR+2	STYLE A-7	300	STR+2
ブラッドダンサ-	—	自动习得	大幅上升自身攻击力、E攻击力
HP+100	STYLE B-2	35	HP+100
VIT+2	STYLE B-2	35	VIT+2
EDEF+2	STYLE B-2	35	EDEF+2
EVA+2	STYLE B-2	35	EVA+2
K・PIKE	STYLE B-3	50	敌单体近身崩坏槽中伤害,B系会心一击率中
HP+100	STYLE B-3	50	HP+100
VIT+2	STYLE B-3	50	VIT+2
EDEF+2	STYLE B-3	50	EDEF+2
B・BIND	STYLE B-4	70	敌单体近身物理攻击中伤害,敌几率封印必杀槽
HP+200	STYLE B-4	70	HP+200
EP+10	STYLE B-4	70	EP+10
VIT+2	STYLE B-4	70	VIT+2
HP+200	STYLE B-5	100	HP+200
VIT+2	STYLE B-5	100	VIT+2
EDEF+2	STYLE B-5	100	EDEF+2
EVA+2	STYLE B-5	100	EVA+2
W・FANG	STYLE B-6	200	敌单体近身物理攻击大伤害,崩坏槽大伤害
VIT+2	STYLE B-6	200	VIT+2
EDEF+2	STYLE B-6	200	EDEF+2
AGI+2	STYLE B-6	200	AGI+2
VALKYRIE	STYLE B-7	300	敌单体近身炎属性特大伤害,崩坏槽中伤害
B・SPIKE	STYLE B-7	300	敌单体近身物理大伤害,低几率反射受到伤害
HP+300	STYLE B-7	300	HP+300
EP+20	STYLE B-7	300	EP+20

プラチナシンガ-	—	自动习得	自身防御力、E防御力大幅上升
メディカS	STYLE EX-A	50	己方单体HP小回复
メディカSオール	STYLE EX-A	70	己方全体HP小回复
ブレクケアS	STYLE EX-A	40	己方单体崩坏槽小回复
クイック	STYLE EX-A	40	己方全体速度上升
アナライズ	STYLE EX-B	30	解析敌人情报
ポイズン	STYLE EX-B	40	敌单体毒伤害
スティ-ル	STYLE EX-B	40	中几率盗取敌单体物品
スロウ	STYLE EX-B	40	敌全体速度下降
メディカM	STYLE EX-C	100	己方单体HP中回复
メディカMオール	STYLE EX-E	150	己方全体HP中回复
ブレイクケアM	STYLE EX-E	80	己方单体崩坏槽中回复
リバト-M	STYLE EX-E	100	己方单体战斗不能HP中回复复活
バフリフレ	STYLE EX-F	100	解除敌全体支援效果
リフレッシュ	STYLE EX-F	100	解除己方全体异常状态
HPリカバ-	STYLE EX-F	100	每回合HP小回复
EPリカバ-	STYLE EX-F	100	每回合EP小回复
メディカL	STYLE EX-I	300	己方单体HP大回复
メディカLオール	STYLE EX-I	400	己方全体HP大回复
ブレイクケアL	STYLE EX-I	200	己方单体崩坏槽大回复
リバト-L	STYLE EX-I	300	己方单体战斗不能HP大回复复活
EPヴァンプ	STYLE EX-J	400	敌方EP小伤害，自身EP小回复
戒め	STYLE EX-J	800	向敌单体返回自身所受伤害
最爱の徒	STYLE EX-J	800	己方单体战斗不能HP完全回复复活
近接カウンタ-	STYLE EX-J	400	遭受近身攻击时低几率反击
ファイアボルトⅠ	STYLE EX-C	50	敌单体炎属性小伤害
アイスボルトⅠ	STYLE EX-C	50	敌单体冰属性小伤害
サンダ-ボルトⅠ	STYLE EX-C	50	敌单体雷属性小伤害
ビ-ムボルトⅠ	STYLE EX-C	50	敌单体B属性小伤害
インフェルノⅠ	STYLE EX-D	70	敌全体炎属性小伤害
ブリザ-ドⅠ	STYLE EX-D	70	敌全体冷属性小伤害
ライトニングⅠ	STYLE EX-D	70	敌全体雷属性小伤害
サテライトⅠ	STYLE EX-D	70	敌全体B属性小伤害
ファイアボルトⅡ	STYLE EX-G	100	敌单体炎属性中伤害
アイスボルトⅡ	STYLE EX-G	100	敌单体冰属性中伤害
サンダ-ボルトⅡ	STYLE EX-G	100	敌单体雷属性中伤害
ビ-ムボルトⅡ	STYLE EX-G	100	敌单体B属性中伤害
インフェルノⅡ	STYLE EX-H	150	敌全体炎属性中伤害
ブリザ-ドⅡ	STYLE EX-H	150	敌全体冷属性中伤害
ライトニングⅡ	STYLE EX-H	150	敌全体雷属性中伤害
サテライトⅡ	STYLE EX-H	150	敌全体B属性中伤害
ファイアボルトⅢ	STYLE EX-K	300	敌单体炎属性大伤害
アイスボルトⅢ	STYLE EX-K	300	敌单体冰属性大伤害
サンダ-ボルトⅢ	STYLE EX-K	300	敌单体雷属性大伤害
ビ-ムボルトⅢ	STYLE EX-K	300	敌单体B属性大伤害
インフェルノⅢ	STYLE EX-L	400	敌全体炎属性大伤害
ブリザ-ドⅢ	STYLE EX-L	400	敌全体冷属性大伤害
ライトニングⅢ	STYLE EX-L	400	敌全体雷属性大伤害
サテライトⅢ	STYLE EX-L	400	敌全体B属性大伤害



JR

名称	分组	SP点数	作用
デットソウル	STYLE A-1	25	敌单体远距离小伤害，E攻击力下降
EP＋10	STYLE A-1	25	EP＋10
STR＋2	STYLE A-1	25	STR＋2
EATK＋2	STYLE A-1	25	EATK＋2
アイスボルトⅠ	STYLE A-2	35	敌单体冷属性小伤害
サンダ-ボルトⅠ	STYLE A-2	35	敌单体雷属性小伤害
ビ-ムボルトⅠ	STYLE A-2	35	敌单体雷属性小伤害
STR＋2	STYLE A-2	35	STR＋2
ロックオンレディ	STYLE A-3	50	敌单体远距离崩坏槽小伤害
EATK＋2	STYLE A-3	50	EATK＋2
DEX＋2	STYLE A-3	50	DEX＋2
AGI＋2	STYLE A-3	50	AGI＋2
アイスボルトⅡ	STYLE A-4	70	敌单体冷属性中伤害
サンダ-ボルトⅡ	STYLE A-4	70	敌单体雷属性中伤害
ビ-ムボルトⅡ	STYLE A-4	70	敌单体B属性中伤害
EATK＋2	STYLE A-4	70	EATK＋2
ロデオスパイクⅡ	STYLE A-5	100	敌全体远程物理中伤害
アイスボルトⅢ	STYLE A-5	100	敌单体冷属性大伤害
サンダ-ボルトⅢ	STYLE A-5	100	敌单体雷属性大伤害
ビ-ムボルトⅢ	STYLE A-5	100	敌单体B属性大伤害
ロデオスパイクⅢ	STYLE A-6	200	敌全体远程物理大伤害
フルスロットルⅡ	STYLE A-6	200	敌单体近身物理中伤害
近接リベンジ	STYLE A-6	200	被近身攻击时低几率反击
STR＋2	STYLE A-6	200	STR＋2
ツインハンドⅡ	STYLE A-7	300	敌单体远程物理大伤害
フルスロットルⅢ	STYLE A-7	300	敌单体近身物理大伤害
EP＋20	STYLE A-7	300	EP＋20
LUCK＋2	STYLE A-7	300	LUCK＋2
オ-バ-テイカ-	—	自动习得	大幅提高自身速度
メディカS	STYLE B-2	35	己方单体HP小回复
ブレイクケアS	STYLE B-2	35	己方单体崩坏槽小回复
メディカSオ-ル	STYLE B-2	35	己方全体HP小回复
EDEF＋2	STYLE B-2	35	EDEF＋2
メディカM	STYLE B-3	50	己方单体HP中回复
EP＋10	STYLE B-3	50	EP＋10
EATK＋2	STYLE B-3	50	EATK＋2
AGI＋2	STYLE B-350	AGI＋2	
フィストダウン	STYLE B-4	70	敌全体物理攻击力下降
ソウルダウン	STYLE B-4	70	敌全体E攻击力下降
クイック	STYLE B-4	70	己方全体速度上升
EDEF＋2	STYLE B-4	70	EDEF＋2
メディカMオ-ル	STYLE B-5	100	己方全体HP中回复
リフレッシュ	STYLE B-5	100	己方全体异常状态解除
バフリフレ	STYLE B-5	100	敌全体支援解除
EATK＋2	STYLE B-5	100	EATK＋2
メディカL	STYLE B-6	200	己方单体HP大回复
リバト-M	STYLE B-6	200	己方单体战斗不能HP中回复复活
ブレイクケアM	STYLE B-6	200	己方单体崩坏槽中回复
スロウ	STYLE B-6	200	敌全体速度下降
メディカLオ-ル	STYLE B-7	300	己方全体HP大回复
EP＋20	STYLE B-7	300	EP＋20
EATK＋2	STYLE B-7	300	EATK＋2
LUCK＋2	STYLE B-7	300	LUCK＋2
ファントムフライ	—	自动习得	回避敌人一切攻击
アナライズ	STYLE EX-A	30	解析敌单体情报
バランスダウン	STYLE EX-A	50	敌全体命中回避率下降
スティ-ル	STYLE EX-A	40	敌单体中几率盗取物品
ポイズン	STYLE EX-A	40	敌单体毒攻击
バランスアップ	STYLE EX-B	50	己方全体命中回避率上升
DEX+2	STYLE EX-B	40	DEX+2
DEX+2	STYLE EX-B	40	DEX+2
EVA+2	STYLE EX-B	40	EVA+2
オフェンシブ	STYLE EX-E	150	己方全体攻击力、E攻击力上升
ディフェンシブ	STYLE EX-E	150	己方全体防御力、E防御力上升
スキンダウン	STYLE EX-E	150	敌全体物理防御力下降
マインドダウン	STYLE EX-E	150	敌全体E防御力下降
セフティ-	STYLE EX-F	150	己方单体战斗不能HP一半复活
HPリカバ-	STYLE EX-F	100	每回合自动回复少量HP
EPリカバ-	STYLE EX-F	100	每回合自动回复少量EP
ブレイクリカバ-	STYLE EX-F	100	己方单体崩坏槽每回合少量回复
ブレイクケアL	STYLE EX-I	200	己方单体崩坏槽大回复
リバト-L	STYLE EX-I	300	己方单体战斗不能回复、HP大回复
ヒ-ト	STYLE EX-I	200	承受敌人全部攻击
ハイスティ-ル	STYLE EX-I	300	高几率盗取敌单体物品
HPヴァンプ	STYLE EX-J	400	敌单体HP小伤害，自身HP小回复
EPヴァンプ	STYLE EX-J	400	敌单体EP小伤害，自身EP小回复
戒め	STYLE EX-J	800	给予敌人自身所受相同伤害
最爱の徒	STYLE EX-J	800	己方单体战斗不能时HP完全回复复活
HP+100	STYLE EX-C	50	HP+100
EP+10	STYLE EX-C	50	EP+10
STR+2	STYLE EX-C	40	STR+2
EATK+2	STYLE EX-C	40	EATK+2
ブリザ-ドⅠ	STYLE EX-D	70	敌全体冷属性小伤害
ライトニングⅠ	STYLE EX-D	70	敌全体雷属性小伤害
サテライトⅠ	STYLE EX-D	70	敌全体B属性小伤害
EVA+2	STYLE EX-D	40	EVA+2
HP+200	STYLE EX-G	100	HP+200
EP+20	STYLE EX-G	100	EP+20
VIT+2	STYLE EX-G	80	VIT+2
EDEF+2	STYLE EX-G	80	EDEF+2
ブリザ-ドⅡ	STYLE EX-H	150	敌全体冷属性中伤害
ライトニングⅡ	STYLE EX-H	150	敌全体雷属性中伤害
サテライトⅡ	STYLE EX-H	150	敌全体B属性中伤害
LUCK+2	STYLE EX-H	80	LUCK+2
B系クリティカル	STYLE EX-K	400	对B系敌人会心一击率上升
M系クリティカル	STYLE EX-K	400	对M系敌人会心一击率上升
G系クリティカル	STYLE EX-K	400	对G系敌人会心一击率上升
近接カウンタ-	STYLE EX-K	400	被近身攻击时低几率反击
インフェルノⅢ	STYLE EX-L	400	敌全体炎属性大伤害
ブリザ-ドⅢ	STYLE EX-L	400	敌全体冷属性大伤害
ライトニングⅢ	STYLE EX-L	400	敌全体雷属性大伤害
サテライトⅢ	STYLE EX-L	400	敌全体B属性大伤害



人物虽然通过提升级别可以得到能力的提升，并且习得一些有用的精神力量，但提升能力系统却可以使玩家利用SP点数，大幅提升人物的能力，并且可以修得很多强力的精神能力。在战斗中如果使用必杀技消灭敌人，则可以获得额外的SP点数奖励，同时还可以提升一些必杀技的级别，因此玩家在战斗中应该尽量多使用必杀技消灭敌人。



紫苑

名称	分组	SP点数	作用
铠通	STYLE A-1	25	敌单体近身物理小伤害,M系威力上升
HP＋100	STYLE A-1	25	HP＋100
EP＋10	STYLE A-1	25	EP＋10
STR＋2	STYLE A-1	25	STR＋2
HP＋100	STYLE A-2	35	HP＋100
STR＋2	STYLE A-2	35	STR＋2
STR＋2	STYLE A-2	35	STR＋2
AGI＋2	STYLE A-2	35	AGI＋2
双龙斩I	STYLE A-3	50	敌两体近身小伤害
STR＋2	STYLE A-3	50	STR＋2
STR＋2	STYLE A-3	50	STR＋2
AGI＋2	STYLE A-3	50	AGI＋2
HP＋100	STYLE A-4	70	HP＋100
STR＋2	STYLE A-4	70	STR＋2
VIT＋2	STYLE A-4	70	VIT＋2
DEX＋2	STYLE A-4	70	DEX＋2
双龙斩II	STYLE A-5	100	敌两体近身中伤害
VIT＋2	STYLE A-5	100	VIT＋2
DEX＋2	STYLE A-5	100	DEX＋2
AGI＋2	STYLE A-5	100	AGI＋2
激浪II	STYLE A-6	200	敌全体远程物理中伤害
STR＋2	STYLE A-6	200	STR＋2
STR＋2	STYLE A-6	200	STR＋2
AGI＋2	STYLE A-6	200	AGI＋2
烈风连刃II	STYLE A-7	300	敌单体近身物理大伤害
激浪III	STYLE A-7	300	敌全体远程物理大伤害
EP＋20	STYLE A-7	300	EP＋20
STR＋2	STYLE A-7	300	STR＋2
ヘブントラッカ	—	自动习得	自身必定发动会心一击
HP＋100	STYLE B-2	35	HP＋100
STR＋2	STYLE B-2	35	STR＋2
EVA＋2	STYLE B-2	35	EVA＋2
EVA＋2	STYLE B-2	35	EVA＋2
近接カウンタ-	STYLE B-3	50	被近身攻击时低几率反击
B系クリティカル	STYLE B-3	50	对B系敌会心一击率上升
EP＋10	STYLE B-3	50	EP＋10
STR＋2	STYLE B-3	50	STR＋2
斩破	STYLE B-4	70	敌单体近身物理中伤害,会心一击发生率中
STR＋2	STYLE B-4	70	STR＋2
EVA＋2	STYLE B-4	70	EVA＋2
EVA＋2	STYLE B-4	70	EVA＋2
M系クリティカル	STYLE B-5	100	对M系敌人会心一击率上升
HP＋100	STYLE B-5	100	HP＋100
STR＋2	STYLE B-5	100	STR＋2
EVA＋2	STYLE B-5	100	EVA＋2
残心	STYLE B-6	200	提高自身物理攻击力、E攻击力
STR＋2	STYLE B-6	200	STR＋2
EVA＋2	STYLE B-6	200	EVA＋2
LUCK＋2	STYLE B-6	200	LUCK＋2
旋风会刃	STYLE B-7	300	敌单体物理攻击大伤害,会心一击率中
暗夜一闪	STYLE B-7	300	敌全体远程中伤害,敌命中回避率下降
EP＋20	STYLE B-7	300	EP＋20
STR＋2	STYLE B-7	300	STR＋2
ゴーストダイバ-	—	自动习得	自身必定发动反击
メディカS	STYLE EX-A	50	己方单体HP小回复
メディカSオ-ル	STYLE EX-A	70	己方全体HP小回复
バランスダウン	STYLE EX-A	40	敌全体命中、回避率下降
クイック	STYLE EX-A	40	己方全体速度上升
アナライズ	STYLE EX-B	30	解析敌单体情报
ポイズン	STYLE EX-B	40	敌单体毒攻击
スティ-ル	STYLE EX-B	40	中几率盗取敌单体物品
スロウ	STYLE EX-B	40	敌全体速度下降
メディカM	STYLE EX-E	100	己方单体HP中回复
メディカMオ-ル	STYLE EX-E	150	己方全体HP中回复
ブレイクケアM	STYLE EX-E	80	己方单体崩坏槽中回复
リバト-M	STYLE EX-E	100	己方单体战斗不能回复，HP中回复
バフリフレ	STYLE EX-F	100	解除敌全体支援效果
リフレッシュ	STYLE EX-F	100	己方全体异常状态回复
HPリカバ-	STYLE EX-F	100	每回合HP自动小回复
EPリカバ-	STYLE EX-F	100	每回合EP自动小回复
メディカL	STYLE EX-I	300	己方单体HP大回复
メディカLオ-ル	STYLE EX-I	400	己方全体HP大回复
ブレイクケアL	STYLE EX-I	200	己方单体崩坏槽大回复
リバト-L	STYLE EX-I	300	己方单体战斗不能回复，HP大回复
EPヴァンプ	STYLE EX-J	400	敌单体EP小伤害，自身EP小回复
ミスティ-	STYLE EX-J	400	封印敌人精神能力
最爱の徒	STYLE EX-J	800	己方单体战斗不能时HP全回复复活
G系クリティカル	STYLE EX-J	400	对G系敌人会心一击率上升
STR+2	STYLE EX-C	40	STR+2
STR+2	STYLE EX-C	40	STR+2
EATK+2	STYLE EX-C	40	EATK+2
EATK+2	STYLE EX-C	40	EATK+2
インフェルノI	STYLE EX-D	70	敌全体炎属性小伤害
ブリザ-ドI	STYLE EX-D	70	敌全体冷属性小伤害
ライトニングI	STYLE EX-D	70	敌全体雷属性小伤害
サテライトI	STYLE EX-D	70	敌全体B属性小伤害
フィストダウン	STYLE EX-G	150	敌全体物理攻击力下降
ソウルダウン	STYLE EX-G	150	敌全体E攻击力下降
スキンダウン	STYLE EX-G	150	敌全体物理防御力下降
マインドダウン	STYLE EX-G	150	敌全体E防御力下降
インフェルノII	STYLE EX-H	150	敌全体炎属性中伤害
ブリザ-ドII	STYLE EX-H	150	敌全体冷属性中伤害
ライトニングII	STYLE EX-H	150	敌全体雷属性中伤害
サテライトII	STYLE EX-H	150	敌全体B属性中伤害
オフェンシブ	STYLE EX-K	400	己方全体攻击力、E攻击力上升
ディフェンシブ	STYLE EX-K	400	己方全体防御力、E防御力上升
バランスアップ	STYLE EX-K	400	己方全体命中、回避率上升
ブレイクリカバ-	STYLE EX-K	300	己方单体崩坏槽每回合小回复
インフェルノIII	STYLE EX-L	400	敌全体炎属性大伤害
ブリザ-ドIII	STYLE EX-L	400	敌全体冷属性大伤害
ライトニングIII	STYLE EX-L	400	敌全体雷属性大伤害
サテライトIII	STYLE EX-L	400	敌全体B属性大伤害



KOS-MOS

名称	分组	SP点数	作用
ファイアボルトI	STYLE A-1	25	敌单体炎属性小伤害
アイスボルトI	STYLE A-1	25	敌单体冷属性小伤害
サンダ-ボルトI	STYLE A-1	25	敌单体雷属性小伤害
ビ-ムボルトI	STYLE A-1	25	敌单体B属性小伤害
インフェルノI	STYLE A-2	35	敌全体炎属性小伤害
ブリザ-ドI	STYLE A-2	35	敌全体冷属性小伤害
ライトニングI	STYLE A-2	35	敌全体雷属性小伤害
サテライトI	STYLE A-2	35	敌全体B属性小伤害
ファイアボルトII	STYLE A-3	50	敌单体炎属性中伤害
アイスボルトII	STYLE A-3	50	敌单体冷属性中伤害
サンダ-ボルトII	STYLE A-3	50	敌单体雷属性中伤害
ビ-ムボルトII	STYLE A-3	50	敌单体B属性中伤害
インフェルノII	STYLE A-4	70	敌全体炎属性中伤害
ブリザ-ドII	STYLE A-4	70	敌全体冷属性中伤害
ライトニングII	STYLE A-4	70	敌全体雷属性中伤害
サテライトII	STYLE A-4	70	敌全体B属性中伤害
ファイアボルトIII	STYLE A-5	100	敌单体炎属性大伤害
アイスボルトIII	STYLE A-5	100	敌单体冷属性大伤害
サンダ-ボルトIII	STYLE A-5	100	敌单体雷属性大伤害
ビ-ムボルトIII	STYLE A-5	100	敌单体B属性大伤害
インフェルノIII	STYLE A-6	200	敌全体炎属性大伤害
ブリザ-ドIII	STYLE A-6	200	敌全体冷属性大伤害
ライトニングIII	STYLE A-6	200	敌全体雷属性大伤害
サテライトIII	STYLE A-6	200	敌全体B属性大伤害
ミスティ-	STYLE A-7	300	封印敌单体精神能力
ロック	STYLE A-7300	封印敌单体必杀槽	
EP＋30	STYLE A-7	300	EP＋30
EP＋30	STYLE A-7	300	EP＋30
ブラッドダンサ-	—	自动习得	自身攻击力、E攻击力大幅上升
ブレイクアロ-I	STYLE B-2	35	敌单体崩坏槽小伤害
HP＋100	STYLE B-2	35	HP＋100
STR＋2	STYLE B-2	35	STR＋2
STR＋2	STYLE B-2	35	STR＋2
Wヘッドショット	STYLE B-3	50	敌两体近身物理小伤害
エンジェルアロ-	STYLE B-3	50	敌　全体远程物理小伤害
STR＋2	STYLE B-3	50	STR＋2
STR＋2	STYLE B-3	50	STR＋2
オフェンシブ	STYLE B-4	70	己方全体攻击力、E攻击力上升
ディフェンシブ	STYLE B-4	70	己方全体防御力、E防御力上升
バランスアップ	STYLE B-4	70	己方全体命中回避率上升
クイック	STYLE B-4	70	己方全体速度上升
ブレイクアロ-II	STYLE B-5	100	敌单体远程崩坏槽中伤害
スティ-ル	STYLE B-5	100	中几率盗取敌单体物品
近接リベンジ	STYLE B-5	100	被近身攻击低几率反击
STR＋2	STYLE B-5	100	STR＋2
ダブルショットI	STYLE B-6	200	敌单体远距离物理中伤害
ヒ-ト	STYLE B-6	200	承受敌人全部攻击
HP＋300	STYLE B-6	200	HP＋300
EP＋30	STYLE B-6	200	EP＋30
ダブルショットII	STYLE B-7	300	敌单体远程物理大伤害
ソ-ドフィッシュ	STYLE B-7	300	敌单体物理大伤害、崩坏槽大伤害
近接カウンタ-	STYLE B-7	300	被近身攻击后敌几率反击
近接ダブル	STYLE B-7	300	被近身攻击低几率反击两次

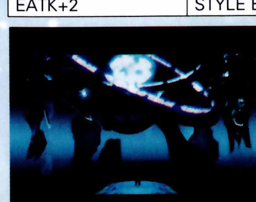
アビスウォ-カ-	—	自动习得	对自身物理攻击无效
ブレイクケアS	STYLE EX-A	40	己方单体崩坏槽小回复
ポイズン	STYLE EX-A	40	敌单体毒伤害
スロウ	STYLE EX-A	40	敌全体速度下降
EATK+2	STYLE EX-A	40	EATK+2
ブレイクケアM	STYLE EX-B	70	己方单体崩坏槽中回复
バランスダウン	STYLE EX-B	50	敌全体命中回避率下降
EDEF+2	STYLE EX-B	40	EDEF+2
EDEF+2	STYLE EX-B	40	EDEF+2
フィストダウン	STYLE EX-E	150	敌全体物理攻击力下降
ソウルダウン	STYLE EX-E	150	敌全体E攻击力下降
スキンダウン	STYLE EX-E	150	敌全体物理防御力下降
マインドダウン	STYLE EX-E	150	敌全体E防御力下降
パフリフレ	STYLE EX-F	100	解除敌全体支援效果
ブレイクリカバ-	STYLE EX-F	100	己方单体崩坏槽每回合小回复
HPリカバ-	STYLE EX-F	100	己方单体HP每回合小回复
EPリカバ-	STYLE EX-F	100	己方单体EP每回合小回复
ブレイクケアL	STYLE EX-I	200	己方单体崩坏槽大回复
ハイスティ-ル	STYLE EX-I	300	高几率盗取敌单体物品
EDEF+2	STYLE EX-I	250	EDEF+2
EDEF+2	STYLE EX-I	250	EDEF+2
HPヴァンプ	STYLE EX-J	400	敌单体HP小伤害自身HP小回复
EPヴァンプ	STYLE EX-J	400	敌单体EP小伤害自身EP小回复
戒め	STYLE EX-J	800	反射给敌人自身所受伤害
最爱の徒	STYLE EX-J	800	己方单体战斗不能HP完全回复复活
STR+2	STYLE EX-C	40	STR+2
VIT+2	STYLE EX-C	40	VIT+2
EATK+2	STYLE EX-C	40	EATK+2
EDEF+2	STYLE EX-C	40	EDEF+2
HP+100	STYLE EX-D	50	HP+100
EP+10	STYLE EX-D	40	EP+10
STR+2	STYLE EX-D	40	STR+2
STR+2	STYLE EX-D	40	STR+2
VIT+2	STYLE EX-G	80	VIT+2
VIT+2	STYLE EX-G	80	VIT+2
DEX+2	STYLE EX-G	80	DEX+2
DEX+2	STYLE EX-G	80	DEX+2
HP+100	STYLE EX-H	100	HP+100
EP+10	STYLE EX-H	100	EP+10
STR+2	STYLE EX-H	80	STR+2
STR+2	STYLE EX-H	80	STR+2
B系クリティカル	STYLE EX-K	400	对B系敌人会心一击率上升
M系クリティカル	STYLE EX-K	400	对M系敌人会心一击率上升
G系クリティカル	STYLE EX-K	400	对G系敌人会心一击率上升
DEX+2	STYLE EX-K	250	DEX+2
HP+200	STYLE EX-L	300	HP+200
EP+10	STYLE EX-L	300	EP+10
STR+2	STYLE EX-L	250	STR+2
STR+2	STYLE EX-L	250	STR+2



JR

名称	分组	SP点数	作用
衰阳掌	STYLE A-1	25	敌单体近身小伤害、物理防御下降
衰月掌	STYLE A-1	25	敌单体近身小伤害、E防御下降
アイスボルトI	STYLE A-1	25	敌单体冷属性小伤害
サンダ-ボルトI	STYLE A-1	25	敌单体雷属性小伤害
ブレイクケアM	STYLE A-2	35	己方单体崩坏槽中回复
HP＋100	STYLE A-2	35	HP+100
EP＋10	STYLE A-2	35	EP＋10
VIT＋2	STYLE A-2	35	VIT＋2
ディフェンシブ	STYLE A-3	50	己方全体防御力、E防御力上升
バランスアップ	STYLE A-3	50	己方全体命中回避率上升
フィストダウン	STYLE A-3	50	敌全体物理攻击力下降
ソウルダウン	STYLE A-3	50	敌全体E攻击力下降
リフレッシュ	STYLE A-4	70	己方全体异常状态解除
气功掌II	STYLE A-4	70	敌单体近身崩坏槽中伤害
落叶I	STYLE A-4	70	敌全体远程物理小伤害
STR＋2	STYLE A-4	70	STR＋2
百气掌	STYLE A-5	100	敌单体近身物理大伤害
HPリカバ-	STYLE A-5	100	己方单体每回合HP小回复
ブレイクリカバ-	STYLE A-5	100	己方单体崩坏槽每回合小回复
EP+2	STYLE A-5	100	EP+2
落叶II	STYLE A-6	200	敌全体远程物理中伤害
百气烈破I	STYLE A-6	200	敌全体远程崩坏槽小伤害
ブレイクケアL	STYLE A-6	200	己方单体崩坏槽大回复
近接リベンジ	STYLE A-6	200	被近身攻击小几率反击
百气烈破II	STYLE A-7	300	敌全体远程崩坏槽中伤害
气功掌III	STYLE A-7	300	敌单体近身崩坏槽大伤害
双掌破II	STYLE A-7	300	敌单体近身物理大伤害
近接ダブル	STYLE A-7	300	被近身攻击低几率反击两次

パピロンシ-カ-	—	自动习得	必然发动近身反击
HPヴァンプ	STYLE B-2	35	敌单体HP小伤害自身HP小回复
ポイズン	STYLE B-2	35	敌单体毒伤害
EATK＋2	STYLE B-2	35	EATK＋2
EP＋10	STYLE B-2	35	EP＋10
オフェンシブ	STYLE B-3	50	己方全体攻击力、E攻击力上升
クイック	STYLE B-3	50	己方全体速度上升
スキンダウン	STYLE B-3	50	敌全体物理防御力下降
マインドダウン	STYLE B-3	50	敌全体E防御力下降
ブリザ-ドI	STYLE B-4	70	敌全体冷属性小伤害
ライトニングI	STYLE B-4	70	敌全体雷属性小伤害
アイスボルトII	STYLE B-4	70	敌单体冷属性中伤害
サンダ-ボルトII	STYLE B-4	70	敌单体雷属性中伤害
EPヴァンプ	STYLE B-5	100	敌单体EP小伤害自身EP小回复
ブリザ-ドII	STYLE B-5	100	敌全体冷属性中伤害
ライトニングII	STYLE B-5	100	敌全体雷属性中伤害
EPリカバ-	STYLE B-5	100	己方单体EP每回合小回复
アイスボルトIII	STYLE B-6	200	敌单体冷属性大伤害
サンダ-ボルトIII	STYLE B-6	200	敌单体雷属性大伤害
ブリザ-ドIII	STYLE B-6	200	敌全体冷属性大伤害
ライトニングIII	STYLE B-6	200	敌全体雷属性大伤害
戒め	STYLE B-7	300	反射敌人自身所受伤害
ミスティ-	STYLE B-7	300	封印敌单体精神能力
ロック	STYLE B-7	300	封印敌单体必杀槽
EP＋20	STYLE B-7	300	EP＋20
ヘプントラッカ	—	自动习得	必定发动会心一击
アナライズ	STYLE EX-A	30	解析敌单体情报
バランスダウン	STYLE EX-A	50	敌全体命中回避率下降
スティ-ル	STYLE EX-A	40	中几率盗取敌单体物品
スロウ	STYLE EX-A	40	敌全体速度下降
ファイボルトI	STYLE EX-B	50	敌单体炎属性小伤害
ビ-ムボルトI	STYLE EX-B	50	敌单体B属性小伤害
インフェルノI	STYLE EX-B	70	敌全体炎属性小伤害
サテライトI	STYLE EX-B	70	敌全体B属性小伤害
セフティ-	STYLE EX-E	150	己方单体战斗不能HP半分复活
パフリフレ	STYLE EX-E	100	敌全体支援效果解除
HP+100	STYLE EX-E	100	HP+100
EP+10	STYLE EX-E	100	EP+10
ファイボルトII	STYLE EX-F	100	敌单体炎属性中伤害
ビ-ムボルトII	STYLE EX-F	100	敌单体B属性中伤害
インフェルノII	STYLE EX-F	150	敌全体炎属性中伤害
サテライトII	STYLE EX-F	150	敌全体B属性中伤害
ファイボルトIII	STYLE EX-I	300	敌单体炎属性大伤害
ビ-ムボルトIII	STYLE EX-I	300	敌单体B属性大伤害
インフェルノIII	STYLE EX-I	400	敌全体炎属性大伤害
サテライトIII	STYLE EX-I	400	敌全体B属性大伤害
メディカレスト	STYLE EX-J	999	己方全体HP特大回复
リバト-L	STYLE EX-J	300	己方单体战斗不能回复、HP大回复
ハイスティ-ル	STYLE EX-J	300	高几率盗取敌单体物品
ヒ-ト	STYLE EX-J	200	承受敌人全部攻击
STR+2	STYLE EX-C	40	STR+2
VIT+2	STYLE EX-C	40	VIT+2
EATK+2	STYLE EX-C	40	EATK+2
EDEF+2	STYLE EX-C	40	EDEF+2
HP+100	STYLE EX-D	50	HP+100
EP+10	STYLE EX-D	50	EP+10
STR+2	STYLE EX-D	40	STR+2
EATK+2	STYLE EX-D	40	EATK+2
STR+2	STYLE EX-G	80	STR+2
VIT+2	STYLE EX-G	80	VIT+2
EATK+2	STYLE EX-G	80	EATK+2
EDEF+2	STYLE EX-G	80	EDEF+2
HP+100	STYLE EX-H	100	HP+100
EP+10	STYLE EX-H	100	EP+10
STR+2	STYLE EX-H	80	STR+2
EATK+2	STYLE EX-H	80	EATK+2
B系クリティカル	STYLE EX-K	400	对B系会心一击率上升
M系クリティカル	STYLE EX-K	400	对M系会心一击率上升
近接カウタ-	STYLE EX-K	400	被近身攻击敌几率反击
LUCK+2	STYLE EX-K	250	LUCK+2
HP+200	STYLE EX-L	300	HP+100
EP+10	STYLE EX-L	300	EP+10
STR+2	STYLE EX-L	250	STR+2
EATK+2	STYLE EX-L	250	EATK+2



在提升人物能力的A、B两条主线以外的技能，玩家都可以随意修得，不过需要使用在游戏中得到的道具。而两条主线的究级技能则会大大减轻战斗的难度，比如说相当于机战中的“必闪”，虽然消耗EP点数很高，但却可以连续数回合无视敌人的攻击。玩家在游戏中，最好是先修得一条主线的最终技能，再去修习其他的技能。

铁拳® TEKKEN DARK RESURRECTION



史上最强的掌上格斗作品终于登场！一款正在街机店铺中风行的3D格斗作品能够以完整姿态登陆掌上平台，这几乎令人无法相信。而PSP版的TKDR的确做到了完美操作感移植，画面效果在小面积LCD屏下也显得与街机无异。 □文/大怪、GUGU

PSP	本刊译名 铁拳黑暗复苏			CERO B
	BANDAINAMCO	4800日元	2006年7月6日	
格斗对战	UMD	日版/美版	1-2人	160KB

部分基础操作

防御	
自动站防	无操作体势为自动站防，不过会被一些有崩防效果的连续技打破防御
主动站防	④
蹲防	①
移动技	
前进	6
后退	4
疾进	66
疾退	44
前冲	6⑥
内侧闪避	2方向回中
外侧闪避	8方向回中
内侧横向移动	2②
外侧横向移动	8⑧
跳跃	
直跳	⑧
前小跳	轻点9
前跳	⑨
后跳	⑦
蹲踞	
蹲踞前进	③
原地蹲踞	①
受身	
拳键	向屏幕内侧受身
脚键	向屏幕外侧受身
轻点6	原地挺身攻击受身，具有攻击判定，但威力很有限。
起身	
轻点8	直接起身
轻点6	前滚起身
轻点4	后滚起身
6左拳+右拳	仰面脚朝对手限定，前扑起身，具有攻击判定。
44左脚+右脚	仰面脚朝对手限定，挺身起身，具有攻击判定。
左拳	向屏幕内侧翻滚
2或②	向外侧滚动，②可以滚完不起身，但不能再次横向滚动。
右腿	中段起身脚
左腿	下段起身脚
②+左腿或右腿	下段蹬踏起身，仰面脚朝对手限定。

基础攻击

（铁拳系列基础攻击按照四肢位置分化，了解键位攻击属性是进攻的基础）：

左拳：上段快速拳攻击，无论在牵制或是确认反击上都是极为重要的最速起手，一般发动帧数在8—10帧，根据不同角色发动速度也大不相同。并且有些角色输入6+左拳出拳速度会降低，但距离会适当加长（如KING）。

右拳：上段快速拳攻击，威力要大于左拳，且所有角色的右拳发动帧数都为10帧。一般在连锁攻击中与左拳搭配发动。

左腿：大部分角色为上段腿攻击。

右腿：大部分角色为扫踢，并具有制倒效果，攻击威力在单发攻击中为最高。

蹲左拳：2+左拳/1+左拳或蹲踞中左拳。性能为特殊下段，对手可以站立防御住此攻击，所有角色的蹲左拳发动速度都为11帧。作为近距离的牵制技与不利时的回点技而存在。应注意的是，部分角色因为与固有技指令重叠，站立时是无法直接出1+左拳指令的。并且蹲左拳是可以被对手下段裁的，发动时应当小心。

蹲右拳：2+右拳/1+右拳或蹲踞中右拳。性能与蹲左拳相似，但发动速度略慢，伤害略高。由于技能重合，有些角色也是不能实现站立姿态直接发动蹲右拳的，如BRYAN。

蹲左腿：2+左腿/1+左腿或蹲踞中左腿。比较常见的下段腿系攻击，由于指令重叠的原因，很多角色不能实现站立姿态最速发动，只能选择蹲踞中慢发动。

蹲右腿：2+右腿/1+右腿或蹲踞中右腿。发动速度很快的下段攻击，下段主力骚扰技。

站立途中发动技：从下蹲状态回中到站立状态中发动的技巧，为很多角色的主力打击技与下段确认反击手段。比如保罗的站立途中右拳等等。

■投技：

左手投：左拳+左脚，最常用投，对手拆投键位为左拳。

右手投：右拳+右脚，最常用投，对手拆投键位为右拳。

(注：所有基础左右手投，发动时同时输入6方向为加长距离投，背投有效距离加长，但发动速度更慢，更易被对手拆解。)

双手投：根据不同角色，对应各种方向配合左拳+右拳的投，对手拆投键位为左拳+右拳。

空投：只有少数角色可以实现空投，分别为KING，AMKING，MARDUK以及HWOARANG四人。且必须在对手浮空中才可以实现空投判定发动。由于空投威力在COMBO中恒定无修正，所以应当在连携中重点应用。

下段裁：

对手下段攻击到本体的瞬间3方向输入，全角色通用防御反击技。由于TEKKEN系列的特别攻防架构，下段攻击通常令对手防不胜防。为了克制无休止的下段骚扰，从而设计了这个性能优秀的防御反击操作。一旦成功则可以拨开对手的下段攻击，造成己方优势甚至确认反击。但应当注意的是下段裁拳与下段裁脚所获得的优势并不相同，应对应角色选择的确认反击也大不一样。每个角色应掌握的下段裁后对应反击为高级技巧，是每一个高级"铁匠"都乐意钻研的重点课题。

模式解说

■QUICK BATTLE

速战模式：可以实现快速对局的模式，分VS CPU和TEAM BATTLE两个模式。

■STORY BATTLE

剧情模式：本次的剧情模式局数只有一局，取胜便可过关。其中会穿插一些动画与漫画片段来交代人物关系和故事。本移植作中将添加三个全新的CG结局动画。

■ARCADE BATTLE

街机模式：模仿《铁拳5DR》街机版制作的模式，玩家可以控制拥有自己ID和称号的角色与众多CPU扮演的模拟玩家进行对战。

★段位系统完全解读

■具体升级段位顺序与名称如下：

入门生>1-9级>初段-七段>师范>皆传>拳士>拳达>拳豪>拳圣>饿狼>修罗>罗刹>豪杰>无双>风神>雷神>斗神>武神>龙王>铁拳王>暗黑铁拳王>拳神

■NETWORK

网络模式：在这里可以实现短距离内与其他PSP玩家进行无线对战，利用无线路由器更可实现网络作战。

■TEKKEN DOJO

铁拳道场模式：本模式为本作中全新增加的游戏模式，玩家可以选择自己擅长的角色从低到高逐渐参加各个道场的比武。

■ATTACK

挑战模式：其中TIME ATTACK也就是我们俗称的最速模式。SURVIVAL就是生存模式，最后的GOLD RUSH模式必须在30秒内尽量多的击败对方。

■PRACTICE

练习模式：贴心的技巧练习模式。

■BONUS GAMES

奖励模式：奖励模式作为隐藏模式，必须是在打通两遍STORY BATTLE模式后才会出现的，其中包括了在《铁拳TT》中曾经出现过的TEKKEN BOLWING小游戏。

■PROFILE

档案模式：在这个模式下玩家可以更改自己的名以及购买角色道具、饰品以及称号。除此之外在这里还可以查看各种模式的成绩以及世界排名，整理自己和朋友的GHOST列表。

■THEATER

剧场模式：每名角色在STORY BATTLE中开篇和结局的动画都可以在这里进行观赏。只要将该名角色的STORY BATTLE打穿即可直接观看，如果没有的话还可以花钱购买进行打开。

© 1994-2006 NGBI

Bryan 牵制与爆发力并重的泛用角色

前作中被称为"泛用角色之王"的角色。此角色操作难度并不高，却拥有极为强劲的中距离牵制能力（以K系牵制为主）。除此之外，角色自身的连携爆发力也相当惊人，无论是下段3LK启动的高爆发连携或是中段直接浮空的多段连携都可以轻松给对手造成至少3—4割的杀伤。与其他角色对比，拥有如此高威力的连携杀伤能力的BRYAN在连携稳定性上也十分优秀，虽然对应末端6⑥ RP收尾的连段有一定的难度，但熟练掌握之后只要在对局中实现破防，就可以轻松确认代入。版边连携方面BRYAN也拥有恐怖杀伤威力，虽然本作比起前作已经取消了受身取的设定，但BRYAN一旦将对手浮空打上墙壁后，固定连携后进行下段与中段追打，一旦成功后后续威力则难以想象。

■基础连续技介绍：

9 RK—LP、RP、RK

站立途中 LP—4 RP、LP、RP

21④ RK—6 LP—LK、LK、RK

64 RP—6 LP+RP—6 LP—LK、RP、LP、RP

3 LK—站立途中 LK—1 RP—6 LP—6⑥ RP ※

※难点解析：这套连技的伤害非常可观，但是难度却不大。只要掌握好节奏就可以轻松用出。站立途中 LK无需最速使出，稍慢也可以将对手再次浮空。关键是最后的6 LP与6⑥ RP一定要快，否则就容易打空。



↑6 LP的速度非常快，为后面6⑥ RP有足够的时间打出提供了条件。

Raven 忍法体术的重新诠释

在TK5中初次登场便成为王道角色之一的RAVEN，在中远距离牵制上拥有别的角色难以企及的性能优势。与其他角色不同的是，本角色在牵制进攻中将随着不同的指令输出而更换正、逆向构姿态（特别是LK，RK或3RP等主力技带入背向构姿态）。与正向构相比，RAVEN的逆向构拥有更高的破防能力与后续连携威力。在正向牵制占优的同时，不时切换姿态为背向进行有利强择是本角色的一大攻防特色。与其他角色相比，RAVEN的攻击最大体现了高回报，低风险的特色。连携起手如果被对手防御，至多也就被近小威力确反，而一旦破防成功，则最多可以获得对手半数体力！所以，使用好这个角色也需要比较良好的中下段先读能力。

■基础连携介绍：

站立途中 LP—4 RP、RP、LK

【LK、RK】（变成背向）—LK、RK、RK



4 RP时角色依然是背向。

23⑥ RP—4 RK—4 RK、4RK

6⑥ LK—LP—4 RP、RP ④（变成背向）—LP+RP

3 RP（变成背向）—4 RP—RP—LP、RP—6 RK ※

※难点解析：RAVEN的浮空连技整体难度并不高，这里要解释的以3RP启动的连技主要也还是在招式硬直时间的掌握上。3 RP将对手吹飞后RAVEN会变成背向状态，后来的4 RP同样是背向状态下的攻击，再接完下一个RP后才会变成正向状态。只要掌握好节奏这个连技还是比较容易掌握的。

Eddy 卡波拉体术的刚猛一面

与Christie Monteiro 技能基本相同的角色。使用巴西卡波拉体术的EDDY在笔者看来为铁拳系列中最具技巧迷惑性的角色。如果对这个角色整体技巧的段位属性与特殊体式不甚了解的话，就算初心者胡乱操作一气都很容易盲拳打死老师傅的。由此看来，如果将此角色的固定连携与特定坐中构的破防手法掌握娴熟后，面对一般玩家都会具有一定的先手优势。实际上，就算对于高手来说，LK，LK，LK+RK等主力坐构切换后的破防攻击都会具有很大的威慑性。一旦破防成功就会形成接近4割左右的强力杀伤连携，除此之外EDDY在技巧输入难度方面也比较贴近初心者玩家，除了要了解连携技巧输入节奏之外，技巧发动基本上不具备高难度操作。



这一下段的LP能否接上是这个连技成功的关键。

■基础连携介绍：

3 LK+RK—3 LP、LP—9 LK+RK

1 LP+RP—2 LK、LK、LK+RK

4 LK、LK（进入坐状态）—RP、6 LK

2 LK+RK(进入坐状态)—【LK、RK】—LP、RP、RK、RK

2 LK+RK（进入坐状态）—【RK、LK】—LP、RK、RK、LK+RK ※

6 RK、LK+RK(进入坐状态)—RP—2 LK、LK

※ 难点解析：在用【RK、LK】将对手打翻后不要急着去接后面的LP，后面的LP、RP的连携是在坐状态下才能发动的，如果过早的按键就会失败。按LP键的时间应该在EDDY第二次出现坐的状态时，此时对手虽然已经倒地，但依然能够将其打飞并连接后面的攻击。

Baek 不败的跆拳道之魂

白头山作为花郎的师傅，位置还是相当尴尬的。在笔者的记忆中，白头山自与花郎同场竞技以来便从来未曾在性能上压倒自己的徒弟……（剧情设定中白头山是以压倒性实力高于花郎的，可惜的是游戏实操则完全不是这回事）。但TKDR中，白老师的实力获得了很高的提升，基本上可以与花郎并肩。与花朗大开大合的换构高威力浮空技相比，白头山多依靠横向连锁打击取消后的多段打击与背投配合的破防为主轴。角色本身浮空连携的威力虽然不如花郎，但由于抵消技巧丰富，所以命中率相对较高。本角色的下段打击威力也很是强劲，对手下段压力较大，影响到己方牵制打击方面有利时间更长，整体感更安定。

■基础连携介绍：

9 RK—LK、LK、LK、RK

3 RP—LK+RK ⑥—LP、RP—LP+RP、RK

1 RK—站立途中RK、RK、RK

2 RP—2 LK、LK、LK

6☆2③ LK—9 LK、RK、LK

4 RK—RP—LP、RP、LK ⑥—LP、RP、LK ⑥—2 RP ※

※ 难点解析：因为空中的连击次数太多，所以想要熟练掌握这个连技最大的前提就是要熟悉这几个技能的硬直时间。4 RK将对手踢飞后浮空的时间非常长，之后要马上接RP，中间不要有任何的延迟，这样才能保证后面的两个LP、RP、LK ⑥可以顺利接上。LP、RP、LK虽然为三段攻击，但实际上加入了⑥后第三段踢腿就变成了收式，同时又有一个"进步"的动作，这也是可以一直向前追打的保证。最后一击2 RP只是追加攻击，比较容易。关键还是之前的两次LP、RP、LK输入速度一定要快，以PSP的按键分布的确是比较有些困难。

Devil Jin 走向魔道之路的霸者

无论前作或是本作中，恶魔仁的实力都为王道角色。在基础牵制与破防连携方面，恶魔仁的安定性可能是全角色中最高的。但作为三岛系的招牌角色。本角色必须掌握与623动作相配合的风神步伐，并必须掌握最速风神拳的输入（6☆2③ RP）。这对于一个初心者来说几乎是不可能的。所以选择了这个角色作为自己的本命角色后，必须刻苦练习最速风神拳的技巧输入，并能够保证在实战风神步中随心而发才可以。（说来简单，笔者如今在PSP上用十字键发动一个最速风神拳都很困难）。还有，本角色的破防与连携安定性虽然很高，但壁连携威力有限，下段骚扰虽然速度很快，但回报相比较其他王道角色来说相对较少。

■基础连携介绍：

2 LK+RK—LP+RK、RP、RK

6☆2③ RK—LP+RK、RP—9 RK

6☆2③ RK—6 RP—46 RP、LP、RK

横移中 RP—6☆2③ LP 9

站立途中 RP—46 RP、LP、3 RP—6⑥ RP ※

※ 难点解析：前面的两段都比较容易，站立途中的RP把对方吹飞，这在实战中是经常会出现的技能，下蹲状态躲过对手的上段攻击在其硬直时间中用RP打中对手直接COUNTER。之后的三段攻击皆为中段技，最后一段的3 RP为上勾拳可以将浮空的对手打得更高一些，以便于接最后的6⑥ RP。这里的6⑥ RP是个难点，必须最速输入才能打中。



最后的6⑥ RP必须最速发出，否则非常容易落空。

Asuka 以巧搏力的美丽迅影

风间飞鸟在本作中已经一改上作中的颓势，成为本作中绝对强力的性能角色。但很多初心者玩家在操作风间飞鸟时过于依赖其丰富的返技则是非常不明智的。本角色虽然左拳速度并不令人满意，但中距离浮空能力以及起身追打能力都十分优秀。在浮空能力方面，风间飞鸟的RP，3RP以及6RP都可以代入高威力浮空连携，特别是RP与位移RP所发动的浮空技巧令人防不胜防。在追打起身方面，不仅1RK的下段追打能力出众，LP+RP的中段崩打能力也十分突出。使用好这个角色应当以其恐怖的中段压力展开攻防，一旦形势有利便利用中段浮空与背投择打，在这个基础上下段骚扰的成功率可想而知。（角色当身技只推荐在关键时刻逆转发动）

■基础连携介绍：

RP—LP、RP、RK

3 RP—LP+RK、RP、RK



整个连技的关键就在于LP+RK与4 RP的衔接

6 RP—4 RP、LP、LK—4 LP+RP

LP+RP—LP+RK—4 RP、LP+RP、RK ※

9 RK—4 RP、LP+RP—LP+RK、RP、2 RK

※难点解析：这个连技中组合键比较多，如果按起来实在别扭的话还是设组合键吧。与一般的空中连技不同的是，这个连技是以一个地面技来发动的，LP+RP的效果是一击击倒，在对手缓缓躺下的途中使用LP+RK将对手击打浮空，这里因为浮空的高度比较低，后面接4 RP时就会比较困难，4 RP虽然为中段，但打击点比较低，必须在LP+RK的硬直刚刚结束时迅速输入4 RP，这样才能完成继续追打。

TEKKEN DR基本操作：(位置以1P开始位置为例，圆圈数字为持续输入)

Wang 以崩打破坏见长的老者

王琼雷的风格与众多铁拳角色不同，具有强力点压崩打性能。其左拳目押连携右拳进行连续打择的能力较强，连续输入给对手的中段压力较大，所以点押有利后进行强择便是本角色的最大特点。其主要的攻击手段都基本上围绕崩拳这个单发搏命技巧展开。由于崩拳威力过于恐怖（无COUNTER情况下单发命中30杀伤），所以对手不可能不顾及其威力而主要采取中段为主要防御体系的防御策略，这就为本角色关键时刻使用1RK RP浮空或2RK 2RK这样的下段主力骚扰技提供了条件。由于角



色大多P系技都存在崩打COUNTER对手的性能，所以操作王琼雷就更需要配合老练的步伐与准确把握战机能力。虽然本角色性能过于搏杀，但如果先读准确，择打清晰，获胜也只在转瞬之间。

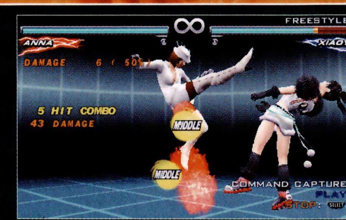
■基础连携介绍：

1 RP—4 RP、LP—2 RP、LP+RP
6 RP—1 RK、RP—2 RP、LP+RP
9 RK—RK—3 LK+RK—LP—6 RP ※1
9 RK—RK—4 RP、LP—6 LP+RP
3 RP、LP—236 RP

※难点解析： 3 LK+RK正常状态下使用时实际上是一个两段的打击投技，只不过在游戏中指令被简化只需要输入一段即可完成。但在这个连技中它的作用却是将倒地的对手再次吹飞，只有第一段的攻击有效果。必须要快速输入才能用肩膀将对手从地面上“拱”起来，后面接上发动速度最快的LP，最后以6 RP完成整个连技。

Anna 点押与浮空并重的美女

在TK5中，ANNA的性能远不如她的姐姐NINA强力，在本作中ANNA在牵制能力大幅度加强的同时保留了其浮空便利，浮空连携安定且命中率高的优势，整体性能更接近于NINA（虽然说还是有一定的差距吧……呵呵）。由于ANNA的左拳发动速度奇快无比，所以LP RP，3LP RP这样的连续固化输入在很大程度上能够截击对手的攻击，令对手的中上段攻击很难在近距离先手发动。这就为ANNA打击目押有利获得了先手优势。在有利的同时，主要浮空手段集中在3RP这个发动相对迅速，浮空能力又很强的主力技上，一旦浮空由于后续连携段目较高，所以不但威力惊人更容易轻松实现壁连携。由于本角色的中段浮空能力出众，所以类似于1RK LK这样的下段骚扰技很容易命中对手，但由于发动速度很慢，不可贪多。



↑6 LP的速度非常快，为后面6⑥ RP有足够的时间打出提供了条件。

■基础连携介绍：

9 LP、LK、LK+RK—6 LP+RP
3 RP—3 LK、RP—3 LK、LP、RK
1 LK—2 RK、LP—3 LK、LP、RK
3 RP(下蹲状态)—2 LK、RK(下蹲状态)
6⑥ RK—2 RK、LP—6⑥ LK、RK、LK ※

※难点解析： ANNA的这几套连技都比较简单，其中稍微难掌握一点的就是这个，最后输入6⑥ LK、RK、LK时要最速输入，否则可能最后一脚会踢不出来。

Law 平均能力强劲的万能角色

LAW作为截拳道达人自从在铁拳中出现便从未弱气过。在TKDR中，别的角色虽然比较TK5都有较大幅度的改动，但LAW在技巧性能以及攻防体系上都没有进行大的变更，基本上延续了前作中的操作架构，可见本角色设计的成功。仔细分析LAW这个角色便能够发现，其无论在高威力浮空，下段破防技，崩打技等多方面都非常全面。虽然在中远距离安定牵制技方面略显贫乏，但由于其高端技巧最速划铲的存在。角色已经很强的中段压力加上如此强劲的下段打击相配合，破防能力一流。

在连携方面，LAW的连续技属于典型的安定型连携，虽然有些高级连段最后的最速换构稍有难度，但一经掌握便很难失手。LAW作为平均能力突出的万能性角色，适合各类玩家的尝试与操作，泛用性很强。

■基础连携介绍：

站立途中 RP—⑨ RK、LK
⑨ RK、LK—2 RP、LK
⑨ RK、LK—2 RP、LK
2 RP、LK—LP、RP—6⑥ RP、LP、LK ※
9 LK、RK—RP、RP(变成背向)—RK、LK

※难点解析： 这个连技其实并不难，但笔者还是想要在这里强调一下打击点的问题，《铁拳》系列是非常注重浮空后的连技的，但却并不像其它格斗游戏那样只要最速输入就可完成。这个连技就是一个典型的例子，2 RP、LK将对手挑起浮空，但不能最速去接LP、RP。因为LAW的拳速比较快，RP很容易落空，所以只能等对方稍微落低一点后再来接。最后使用6⑥ RP、LP、LK打击时第一段可以明显看到对方先接触的地面再被打起来。游戏中类似这样的连技还有很多，需要玩家慢慢的熟悉和掌握。

Feng 综合破防性能出众的武者

绝对的泛用性角色之王，笔者最喜爱的角色。本角色的操作难度非常低，但所有技巧在实用性能上却非常之高。上作中冯威更由于扑面掌的强力防御能力与2RK的极强追打性能成为了新角色性能王者。在TKDR中，冯威的扑面掌（4LP）被对手防御后不利大大增加，远没有当年可以连续发动逃避己方不利的可能。而2RK更被新技2RK 2RP的先手发动技所取代，无法对地面敌人进行致命连续追打。但就算如此，冯威由于其扑面掌的发动速度没有减弱，叉腿（1LK）的下段骚扰性能依旧以及横移RK这个王道下段



↑【RP、LP】需要快速输入才能完成的。

攻击威力的存在，让其仍然稳固坚守在一线角色阵营中。总体说冯威仍然属于牵制为主，突然破防的角色。4RK，以及叉腿分属于中段与下段的主力牵制技。

■基础连携介绍：

横移中RK—3LP—6RP、LP—4LP+RP
9 LK—6 RK、LK ※
【RP、LP】LP—2 RK、LP+RP
9 RP—LK—4 LP+RP
站立途中 RP—6 RP、LP—2 RK、LP+RP
9 RK—3 LP—6 RP、LP—1 LP+RP、RP

※难点解析： FENG的连技虽然简单但却都非常实用，FENG全部大威力连携中，唯有此连携为全角色攻防的灵魂，正因为有这个技巧存在，所以每次feng在侧移时对手都必须顾及下段防御，这就为横移中段打击取消破防提供了基础。本下段连携回报也很大，必须熟练掌握。

Ganryu 起身强两择代表人物

日本流王道角色，追打起身的强者。本角色在快速目押能力如林的TKDR中居然能够占据强者的一席之地，除了角色本身的相扑身份受到了日本铁拳玩家的追捧外，更重要的是其极为恐怖的制倒与持续追打能力。以初学者的手势来说，一旦将对手击倒，光利用RP+LP的强力中段追打配合3LK的强力下段追打就能够让敌人在完美受身之前饱受煎熬。如果一时先读错误甚至可能将整管体力交出仍未受身成功。为了配合本角色突出的起身追打能力，GANRYU的众多打击技都是一击即倒，截击能力与攻击距离都很优秀。除此之外，角色本身的确认浮空能力以及打击浮空能力很强，并拥有非靠壁连携威力恐怖的连续技杀伤能力。做为强两择类角色的代表，GANRYU的压杀能力极为突出。

■基础连携介绍：

3 RP—6 LP+RP
1 RP—3 LP—LP、RP—LP+RP
6⑥ LP+RP—3 LP、RK、LP—LP+RP
站立途中 RP—3 LP+RP—LP、RP—6 LP+RP
4 RP—3 LP+RP—LP、RP、LP—6 LP+RP ※

※难点解析： 4 RP为超高浮空的吹飞技，打中后可以使对手垂直飞起并落下。这里推荐当对方落到接近于自己头顶的位置时输入3 LP+RP了，成功的话正好可以将马上要砸向地面的对手打飞出去，后面连接很容易就可以接上。



↑连携中3 LP+RP的按键时间是关键。

Armor King 复出的神秘人物

铠豹王的重新加入（剧情中为谜之角色，非原豹王之师）让众多摔跤爱好者拍手叫好。比较豹王来说，铠豹王的打击力度更强，除了一些比较类似的强中段打击之外，由于其拥有类似三岛流的崩发技623RP而让其整体中段打击力度与浮空命中率提高。更重要的是这个角色由于拥有623RP这个技巧而拥有了类似三岛流风神步伐这样的移行技，对于体态比较笨重的铠豹王来说这无疑增加了不少牵制进退的实力。对于了解TK系列的玩家会知道，想使用摔跤系角色就要忍受连续投输入记忆这关。虽然本角色的背投威力相比较豹王来说见弱，但仍然要将有限的强力连续投掌握，在关键时刻这些高威力摔投也许就是胜负的关键手。而铠豹王比较优秀的中段强打能力也为其上段投的成功打下了比较坚实的基础，关键时刻的进择一定要果断。

■基础连携介绍：

9 RK—6 LK、RK、LK
站立途中 LP—3 LP—LP—6 RP、LP
6☆2③ RP—6 LP、RP—3 RP、LP、LK
6☆2③ RP—RP、LP—6 LP—4 LK ※
6☆2③ RP—LP+RP、RP—6 LP、RP—6 LP+RK

难点解析： 这个连技看似简单，实际上想要熟练掌握还是相当需要技巧的。6☆2③ RP将对手吹飞后，此时不要最速使用RP、LP来接打，因为对手落下的高度RP并够不到，如果等上几帧再进行打击，那么最后的4 LK就会因为距离过远而很难接到。这里应该在对手浮空后迅速前移，之后再接RP、LP，这样既解决了时间差的问题又可以跟对手缩近距离，这样再接后面就轻松得多了。要注意RP、LP的打击节奏比较快，不要被整个连技的按键节奏打乱。

Marduk 力量系扑倒技的代表

在去年与今年的斗剧预选中，从录像我们能够看到众多的MARDUK使用者。一个力量系角色居然能够获得这么多高级玩家的支持，其原因只在于其良好的操作易用性以及浮空能力，构中扑倒技，构中打击技相配合后的优秀破防性能。这其中又以MARDUK的扑倒技最具特色。这个充分体现出其巨大力量与压杀能力的技巧发动时无视对手防御，也就是说对手如果不打击截击则会命中，之后的LP，RP，LP+RP三择打击投虽然可以目押拆解，但在对决中特别是比赛对决中由于有心理因素存在所以很容易破防压胜。而LK+RK的构中除了可以进行扑倒技发动，更具有打击能力很强的构中LK浮空技，组合输出会令对手难于防范。

■基础连携介绍：

9 RK—1 RK

3 LP—LP、RP—LP—6 RP+RK

3 LP—RP—3 LK、LP—6 RP、LP

9 LP+RP—1 LP—站立途中LP、RP

66 LP—3 LK、LP、RP、LK+RK—站立途中 LP、RP ※

※难点解析：这个连技的难度仍然还是在打击点的选择，如果只是正常最速输出的话后面的站立途中 LP、RP肯定是出不来的。3 LK、LP、RP、LK+RK这一段攻击我们可以将它分为两半，前一半的3 LK、LP、RP为三段的打击技，而最后的LK+RK是使角色变成下蹲状态，为最后的站立途中 LP、RP做准备。实际输入时3 LK、LP、RP、LK+RK是要一气完成的。利用66 LP将对手吹飞后不要最速接3 LK，而要等对手落到大约与腰部位置相齐的时候再打，这样可以将对手浮空的方向从竖直变成水平以减缓下落的速度，为最后的站立途中 LP、RP提供足够的下落时间。后面的所有按键都要最速完成，这样才能将整个连技完成。

Paul 技巧崩打为主的武痴

相信很多铁匠都是从这个角色开始接触铁拳的，的确PAUL是一个很易上手的角色。其非常清晰的段位打击设定以及威力高回报的崩打技巧都会给初心者带来很大的成就感。但应当注意的是，其主力起手技LP RP的速度其实并不安定，很容易被如同NINA这样的角色快速反击压制。一个高级的PAUL使用者是很会利用崩打技巧的高威慑力与闪避中LK的下段骚扰技等等相配合获得防守反击的突破，从而一气夺取胜利的。自从TK4之后，PAUL的技巧操作要求也有了明显的进步，类似66RP LP最速发动，最速龙王霹雳掌发动等固定技巧的输入难度并不低，不下苦工夫怕是难以掌握的。而崩拳虽然威力突出，也要在高级步伐中找寻机会发动，不能过于依赖。

■基础连携介绍：

66 LK、RK—2 LP+RP

3 RP—6 LP、RP—9 LK、RK

66 LK、RK—6 LP—236 RP

236 LP—6 RP—3 LP、LP、RP

9 RK—6 LP、RP—6 LP—6 LP+RP

9 RK—6 RP—2 RK、RP、LP+RP ※

※难点解析：作为一个易上手并且拥有超高攻击输出角色，PAUL一直都受到广泛铁拳玩家的喜爱。他的连技也都比较容易，注意中间的进步RP一定要快，这套连技难点也就只在龙王霹雳掌(2 RK、RP、LP+RP)上。在本作中霹雳掌的成功率还是比较高的，可能是厂商对操作进行了简化，但是最速的……还是那么难出的……



一龙王霹雳掌是PAUL的招牌招式。

Hwoarang 五形拳的奥义

一直很难理解制作小组为什么要将洪武龙制作成如此鸡肋。作为一个拥有五形拳的角色，多构的切换操作与丰富的打击技巧决定了这个角色的高手向，很可惜的是由于技巧判定的贫弱而一直难与强力角色相抗衡，只能依靠多构中有限的性能技巧与丰富的攻击变化来获得主动。在基础技中，3RP的快速浮空效果应当着重予以应用。想使用好这个角色的难度在于要在牵制战中获得主动而为自己争取换构的时间，这就需要玩家熟悉掌握本角色全部基础技代入各构的明确方法，并还要了解构中性能技的属性。作为以成龙大哥为原型制作的角色，相信本国玩家还是有不少簇拥者的，虽然难度很高且回报并不大，但坚持下来定是能够夺取胜利的。



一最后的9 LK、RK、LK一定要最速输入。

■基础连携介绍：

3 RP—2 RK、RK

4 LK—【LK、RK】—LP、RP、LK—RK

2 RK、RK—RP、RK—RP—【LK、RK】进入“右构状态”(LK+RK) 6 【RK、RK】—LK、RK—6 LK、RK

4 LK—RP、RK—RP—6 LK—9 LK、RK、LK ※

※难点解析：这套连技的难度很大，首先4 LK必须在“左构”的状态下发起的，对手被吹飞后RP、RK要最速输入，其中右脚的动作是一个收式，后面在接一个RP。6 LK的发动是在“右构”中，之后就会再回到“左构”的状态，6 LK与9 LK、RK、LK之间的衔接一定要快。

King 力量与摔法的代名词

相比较铠豹王来说本角色的浮空力度略有下降，但在背投威力以及中远距离强打性能上却又略有胜出。在中距离强打技巧中，非常具有强择性能的技为LP+RP、LP，这个经典中段强打一旦命中对手则有近40的回报，给对手的中段压力可见一斑。另外6RK的中远距离奇袭作用也很强，一旦被对手防御也没有什么确定反击，属于非常可靠的中段牵制技。在下段打击方面，一般的高级使用者经常利用2RK来进行牵制，距离与打击效果都非常好，但应当提防对手的下段裁，谨慎输入。其次，蹲踞状态中的3LP后续连携也拥有极强的破防能力，一旦掌握对手将在起身技与被投技与此技的骚扰技中难以决断。角色本身的指令技由于丰富的连续投而极端繁杂，选中练习这个角色更需要极大的恒心来坚持，笔者光背下技表……便已经花费了一天时间。

■基础连携介绍：

站立途中 LP+RP—LP、RP—6 RP、RP、LP

3 LP（下蹲状态）—站立途中 RK—2 LK+RK、RP

9 RK—6 RP、RP—LP—LP+RP、LP

9 RK—6 LK—3 RP、LP—2 LK+RK、RP

3 RP（下蹲状态）—6 LK—LP、RP（对手浮空）—641236 LP ※

※难点解析：这个连技的难度非常大，3 RP(下蹲状态)接6 LK的要求十分的苛刻。因为前一个动作是在下蹲状态下完成的，后面的6 LK如果出早了就会被电脑判定为所有角色的共通半回旋腿，反之出晚了就错过了打击点的时机，正确的时间大概只有几帧的时间，非常难掌握。这个连携如果完成后面就容易得多，空中的投技641236 LP因为本作中对指令输入进行了简化，所以也可以很轻松的使出。

Dragundv 冷酷无情的军体杀法

非常恐怖的新人角色，伤害输出普遍很高，且操作难度很低。非常适合初心者玩家进行学习，在浮空连携方面，本角色基本上全部浮空起手都集中在3RP，站立中RP中。由于连携输入安定性很高，所以一旦形成浮空，则可以很稳定的进行伤害输出。这里特别要关注站立途中RP之后的浮空连携，作为本角色绝对主力的下段防御确反技，一定要熟练掌握。下段骚扰方面本角色则比较依赖1LK—66RK这个通用连携来进行杀伤，虽然威力回报不大但由于本角色中段打击能力过强，所以骚扰成功率也相对较高。DRAGUNDV除了普通打击技之外还拥有其他角色没有的特殊自动打击技，类似623RK这样的技巧一旦命中对手就会自动造成35的稳定杀伤，更重要的是得手之后DRAGUNDV将获得极端有利的追打体位，有利于继续追打扩大杀伤成果。

■基础连携介绍：

3 RP—RP、LP—RK、LK

3 RP—3 LP—LP—LP、LK、RP

站立途中 RP—RP、LP—6 RK—2 RK、LP、LK

214 RP—4 RP、LP—4 RP—站立途中 LP+RP ※

236 RP—9 RK—2 RK、RK—2 RK、LP、LK

※难点解析：DRAGUNDV的连技都比较简单，并且伤害输出也都比较高，是个比较好用的角色。这里要说的这个以214 RP发动的连技，因为本身就有后退的效果可以在躲避对手攻击时的同时将对方浮空，后面的4 RP可以使角色变成下蹲状态，以发动最后的站立途中 LP+RP。



一4 RP的作用是使角色变成下蹲状态。

Lili 具有公主气息的油王之女

本次TKDR的两个原创新人实力都相当了得，LILI初期使用时会有如同CHRISTIE的感觉，实际上此角色的普通技非常强大，很多主力技巧都不存在任何确认反击。3RP与3LK+RK的破防命中率也相对较高。类似于3LK+RK这样的多段体术比较丰富，大多属于中段打击，且由于后续打击丰富就算对手防御住也很难动摇LILI的有利局面。与其他角色相比，LILI拥有动作非常奇特的打击投与跳跃攻击，类似于LK+RK这样高跳打击投一旦得手，后续浮空连携威力则十分可观。由于角色本身跳跃体术众多，所以对手一旦稍有顾忌就会命中，但面对目押防御能力很强的高手来说如果发动截击打击，在位移攻击中位移LK的浮空效果也非常不错，配合丰富的位置打击以及4RK的位移技在对局中通常会命中跟进打击的对手，作为新人LILI这个角色可以代入浮空连携的方式很多，需要玩家们仔细摸索，但作为一个连携丰富的角色来说其LP为10F发动，命中对手也很难获得大有利。所以本角色总体上操作方法应还是属于中远距离牵制段择为主。



一站立途中输入RP的速度一定要快。

■基础连携介绍：

3 RP—LP、RP、LK

9 LK—4 RP、LP—LP—6 LK+RK

站立途中RP—9 LK+RK—LP—9 LK+RK、LK+RK

3 LK+RK—2 RP—站立途中RP—2 LP、RP、RK ※

2 LK+RK—6 RK—2 RP、RP、LK

Christie 华丽的卡波拉舞者

与EDDY技能基本相同的角色。使用巴西卡波拉体术的CHRISTIE在同样为铁拳系列中最具技巧迷惑性的角色。如果对这个角色整体技巧的段位属性与特殊体式不甚了解的话，就算初心者胡乱操作一气都很容易盲拳打死老师傅的。由此看来，如果将此角色的固定连携与特定坐中构的破防手法掌握娴熟后，面对一般玩家都会具有一定的先手优势。实际上，就算对于高手来说，LK、LK、LK+RK等主力坐构切换后的破防攻击都会具有很大的威慑性。一旦破防成功就会形成接近4割左右的强力杀伤连携。除此之外CHRISTIE在技巧输入难度方面也比较贴近初心者玩家。



一龙王霹雳掌是PAUL的招牌招式。

■基础连携介绍：

3 LK+RK—3 LP、LP—9 LK+RK
1 LP+RP—4 RK、RK、LK+RK
4 LK、LK—（进入坐状态）RP 6 LK
2 LK+RK(进入坐状态)—【LK、RK】—LP、RP、RK、RK
2 LK+RK(进入坐状态)—【RK、LK】—LP、RK、RK、LK+RK
6 RK、LK+RK（进入坐状态）—RP—4 LK、LK ※

※难点解析：这套连技也是要包含坐下状态，发动RP时一定要使角色已经坐下，这样可以将已经倒地的对手再次打至浮空。接打后面的4 LK、LK时要注意一下，不要按得过快，否则就会变成坐状态的RP、LK。正确的输入法是在点过RP后使方向回中再按4 LK、LK。

Heihachi 三岛流不死之身



一平八类似这样的大威力浮空崩打很丰富。

三岛家族的老爸，实力自然不会低到哪里去。本角色与众多三岛系角色的共同之处在于必须掌握最速风神拳，并明确可以将这个技巧实际应用在风神步中。最速风神拳被防御住仍会弹开很大的距离，能够保证55分的防御效果，牵制战中突然发动十分安定。与其他三岛流角色不同的是，三岛一八近距离横向牵制技巧性能极为安定。比如3LP、RP这样的技巧，输入难度并不高，但一旦COUNTER对手则能造成大威力连携。远距离66RP为超主力突袭技，命中对手同样具备高威力浮空连携后续的能力。从这些技巧能够看出，三岛平八的牵制技巧进攻能力仍然很强，除了掌握本角色威力巨大的连携之外，应当从横向安定牵制技开发着手（类似6RK），加强角色的稳定牵制能力。

■基础连携介绍：

3 LP、RP—LP、RP、【RP、LP+RP】6☆2③ RP—6 LP—6 LP、4RP、LP
3 LP、RP—3 LP、LP—46 RP、LP
6 LP+RP—236 RP
6⑥ RP—LP、RP—6☆2③ RK、RK☆LP ※

※难点解析：这套连技想要全部完成的确是有些难度，虽然前面用6⑥ RP将对手吹飞很容易，但是后面要接6☆2③ RK、RK☆LP的难度就很大了，时间稍微掌握不好对方就可以受身逃走。而在输入6☆2③ RK、RK☆LP时，一定要按住方向3连点两下RK，之后马上松开方向按LP，必须准确输入指令才能使出招式。

Jack.5 具有瞬杀能力的机械刚魂

这个大机械人真正运用起来可远没有造型那般笨重，早在TK5时代日本玩家就有众多高手操作这个强择角色，当时日本铁拳达人"垂乳严龙"使用这个角色居然在日本知名店铺POPY中实现过53连胜的战绩，也充分说明本角色的强势。

在TKDR中，本角色仍然进行大幅度的修正，整体操作框架基本上与前作相同。本角色最为强气的地方出现在两点，首先是压起身能力强大，只要将对手制倒，充分利用P+K的中段强打能力（主要截击对手侧转受身）以及1RP的下段强打，如果先读准确能够在几轮压制中获得极大优势，对手也将始终处于被动挨打的境地。第二点是角色制造浮空能力很强，主要集中在3RP这个技巧上，由于发动速度很快，在己方有利以及截击对手时发动很容易将对手浮空，后续连携威力也相当优秀。JACKY-5的通用浮空连携利用6LP+RPRP首尾可以将对手推至很远，在有壁的场地一旦浮空得手，则对手背靠墙壁面对JACK-5的强择，压力可想而知。由于浮空打击的性能优秀，所以本角色确认打击能力也很强。

■基础连携介绍：

3RP—6RP—6RP—6LP+RP、RP
3 RP—6 RP—1 LP+RP、LP+RP
6 LP+RP—1 LP、LP、LP、RP
站立途中 LP—6 RP—6RP—6 RP、LP、RP
1 LP+RP、LP+RP—RK—6 RP—6 RP—6 LP+RP、RP
6⑥ RP—⑨ RK—6 RP—6 LP+RP、RP ※

※难点解析：发动连技的6⑥ RP可以使对手垂直浮空到很高，关键就在于后面⑨ RK的衔接，这里一定要长按使角色在空中再次将对手踢飞，这样后面的招式才能得以追加。

Bruce 刚猛无比的泰拳旋风

很难想像这个角色为什么至今为止使用率如此低下，实际上BRUCE在牵制以及强打方面的性能是非常优秀的，并且在对局中其进攻主轴直接围绕中远距离牵制，能够在不断的小破防中找到对手急于反攻的破绽予以大反击，是牵制与爆发力并重的角色。在近距离牵制方面，LP RP LP RP的连锁发动非常强劲，一旦命中对手即可造成地面连携，无论固化或是进攻都有很好的效果。中距离牵制方面则主要依靠LK，以及LK之后的强力后续打击来完成。本角色浮空能力很强，特别是3RP以及3LP RP之后的浮空连携，不仅威力惊人而且安定性很高。本角色的缺点在于下段打击过于贫乏，唯一能够依靠的便是2LK RP目押输入，如果集中第一段站立状态敌人是可以目押输入第二段的，其余下段打击便要在多利用2RK进行骚扰战了。对压制起身方面下段突进打击623LK将起到突出的下段强打作用。而中段强打则多要交给LK来完成。



一连携中出现的膝顶技突出了泰拳风采。

■基础连携介绍：

RK 6—3 LK、LP
3 LP、RP—3 LP、RP—6 RP、RK
3 RP—4 RK、LK—LP—4 RK、LK、RK
⑨ RK—4 LK、RP—6 RK、LK、RK
46 RK—⑨ RK—4 RK、LK—LK、LK ※

※难点解析：这里一定要分清楚9 RK与⑨ RK之间的区别与操作上的不同，在输入⑨ RK时一定要长按方向，使角色跳起后再踢脚，如果只是单纯的小跳9 RK不仅伤害偏低，后面想要连上4 RK、LK也是非常的困难。

Julia 柔美包装后的八极拳法

一个印第安少女为何练得一手好八极拳，相信是很多玩家的疑问吧。但不管怎么说，这个角色的直线压制能力还是非常强的，并具备很强的固化打击能力，很多地面连携一旦命中对手便如同粘住敌人般能够很紧凑的进行后续的压制。在牵制技中比较突出的当为66LP连续发动，固化效果非常之好。LPX3的快速打击一旦命中对手，也能够很快的代入浮空连携。在中距离牵制方面，RK、2RK的快速输入能够利用第二段的快速发动下段来进行磨血。配合横移RK发动将令对手防不胜防。由于第二段的下段攻击发动极迅速，所以改变中段打击则更容易破防对手。JULIA的中段强力打击极为丰富，在之前下段骚扰的前提下一旦浮空技巧命中对手（特别是3RP、LP）则超高回报到手。本角色唯一的缺点是打横移能力不强，很容易被对手闪避直线攻击，应当改变节奏与攻击位置，比较老道的与对手周旋。



一66LP作为牵制技的主轴应用率极高。

■基础连携介绍：

4 LP+RP—9 LK+RK
9 RK、LK—9 RK、LK、LP
4④ LK—9 RK、LK—4④ LP、RK
3 RP、LP—6 【LK、LP】—3 RK、RP
4⑥ LP
9 RK—4④ LP—4④ LP—4④ LP—2③ LP、RP ※

※难点解析：连续三个最速4④ LP用PSP的方向键来发动很难，稍微慢一点就很难接上最后的2③ LP、RP。

Xiaoyu 顺逆自在的中华小可爱

凌小雨已经成为日本流的主要角色之一，其主要的原因在于背向择的强大，以及破防能力的优势。在背向择方面，特别是背向构形成后的发动的RK令对手胆寒，发动速度之快，浮空能力之强都是此技的王道之处。配合如此强力的中段浮空，背向中发动的2LK系下段骚扰以及体位的改变都将在很大程度上迷惑对手的择防思维，如此便无论正向或逆向打击都将获得先手优势。小雨的正向打击能力更不逊色。无论是快速发动的LP RP以及横移发动的LK都性能极为优秀。作为主力下段打击的横移LK一旦命中对手，后续的连携威力甚至可比冯威的下段横移连携，可见这个轻量级角色的强大威力。同时，由于小雨的背向攻击能力出众，所以本角色很多正向攻击都能代入背向构，操作这个角色的玩家必须要熟悉所有正向代入构方法，才能在作战中顺逆自在。

■基础连携介绍：

3 【RP、LP】—LP、RP—1 RP
横移中 LK—4 LK—RP—RP—RP、RP、LP
站立途中 RP（按住）—RP—RP—RP、LP、RK
7 LK+RK—LP ② RP—9 LK+RK
4 LK+RK（变成背向）—RK—4④ RP、LP—4④ LP+RP、LP+RP ※

※难点解析：背向时的RK是个非常强大的浮空技，后面的招式都要最速发出。其中4④ LP+RP、LP+RP最为重要，4④如果不是最速使出的话，很可能会变成4 LP+RP。



一凌小雨瘦小的身躯却有不俗的崩打能力。

Lee 腿法极端华丽的逆袭者

腿技超美型角色，在牵制能力上与爆发力上也同样有不俗的表现。在中近距离牵制方面，本角色的LP RP RK的固化牵制能力很是优秀，应用率非常高。而远距离牵制方面66LK则为性能技巧，突进性能与截击COUNTER能力都非常不错。本角色的浮空能力很突出，众多主力中段技都能够形成浮空连携，但后续K系打击则多需要极快速目押输入组合，输入难度非常高，在连携过程中经常会运用到俯身构最速抵消等高段输入技，操作难度也相当之高，需要长时间的练习才能掌握固定输入节奏。LK+RK进入的挑衅构中，输入RP能够直接代入高浮空连携，而输入RK则是本角色比较关键的下段横扫打击之一。主力浮空技9K的输入准确性要求较高，发动准确为膝顶技，其发动速度与COUNTER能力都十分出众，应保证无失误准确操作。



↑进步的动作非常重要。操作难度也很高。

■基础连携介绍：

9 RK—RP、RP、LK
LK+RK、RP—9 LK+RK
3 RP—6☆ LK、RK、RK
9 RK—RP、LP—6 LP、RP 6☆—RP、LP、LP ※
9 RK—RK、LK、RK—4④ LK

※难点解析：连技的打击次数很多，全部都需要最速输入，其中的难点在于6 LP、RP 6☆中的进步，在输入完6 LP、RP后要马上点方向前并且迅速回中，这样角色就会做出一个俯身向前进步的动作。再最速输入RP、LP、LP才能完成后面的招式。

Jin 走不出血统阴霾的孤狼

相比较恶魔仁来说，普通版的风间仁则问津者廖廖。的确，本角色的综合实力相比较恶魔仁还是有着较大的差距，但其操作稳定性上却有着自己的突出之处，十分适合初学者进行掌握。而如果发挥其中距离牵制的优势，普通版风间仁也是拥有不俗的实力的。并且，不要小看这个学习空手的风间仁，他其实也是可以发动623RP最速风神拳技巧的，只不过更名为右回转突而已。可惜的是这个技巧不能将对手浮空，只能在牵制战中争取主动时发动。浮空技则多交给623LP与站立中RP来完成。本角色空输入623仍能够实现风神步跟近，与闪避进行熟练抵消能够加大角色的跟近变择能力，也能够给对手造成更大的防御压力。基础连锁打击中下段骚扰技很多，破防能力很强。风间仁的通用浮空连携威力不俗，输入方式也十分简练，稳定性格外出众。

■基础连携介绍：

RK—2 RP
6☆2③ RK—1 RP、RP、LK
9 RK—46 RP、LP—1 RP、RP、LK
2 LK+RK—6 LP、RP—LP【LK、LK】—2 RK
6☆2③ LP—46 RP、LP—46 RP、LP、RP ※

※难点解析：这套连技主要的难点就在于最后的46 RP、LP、RP中的第三段RP能否打中对手，如果只是最速输入的话这里无论如何都是打不全的。其实解决的方法很简单，在输入46 RP、LP之后等待几帧时间再按RP，这样的延迟打系统是承认的，但不能延迟过长时间输入。



↑龙王霹雳掌是PAUL的招牌招式。

Kazuya 将霸道进行到底的王者



↑最后一击可以造成对手大不利。

本作中超强角色，却也是本作中操作难度第一的角色。总体上说三岛一八无论在下段骚扰连携方面，直线中段强打击连携方面与确认反击连携方面都具有一流的水准。但想使用这个角色则必须掌握最速风神拳却将众多爱好这个角色的玩家置身门外。原因在于本角色的直线爆发力基本上全部体现在僵化打击之后的最速风神拳后续浮空上，类似3RP这样的强打击技，一旦COUNTER对手后就需要己方最速输入最速风神后续连携，有些技巧甚至需要小横移之后最速发动最速风神拳打击才能形成最大浮空连携，这对于包括笔者在内的众多铁匠都望尘莫及。如果您对自己的手势有极大的自信的话，可以将本角色作为日常不断练习的模本，而实战中如果想运用这个角色进行完美演出，则决不是一时一日之功。向最高级别手势而努力吧。

■基础连携介绍：

4④ RP、RP—3 RK、RK
4④ RP、RP—4 RP、RK、LP
站立途中 LP、RP—LK、LP—3 LP、6 RP
6☆2③ RP—LP、RP—3 LP、RP ※
6☆2③ RP—LP—6☆2③ LK、LP

※难点解析：KAZUYA的空中连技都很霸道。虽然这套连技的威力并不是很大，但是如果能够熟练掌握最速风神拳的出法，在实战中这套连技的作用就非常大。其中LP、RP最好是前冲后再使用，而最后的3 LP、RP可以将对手直接砸在自己前方的地面上造成对方大不利。

Steve 电光火石的快速打击者

新版本中最具悲剧色彩的角色，全角色最大幅度削弱者。由于TK5中的STEVE强大到无法想像的地步，几乎已经无视不利的他最终迎来了最强演出的谢幕。不但LP RP LP 4进构之后的转身强打下段进行了取消，二次回转打击也进行了取消修正。这还不算完，3RP的浮空效果在本作中则完全修正成为COUNTER后方能浮空，如此修正后STEVE原有的强力浮空打击能力也基本上告破。

但就算如此，STEVE充分发挥固有技巧的实力，还是可以转化成为技巧型角色与对手进行周旋的，STEVE毕竟拥有全角色最速的LP，其中比较重要的衍生技巧包括LP RP LP 4进构后的LP LP 6LP打击，以及进构后的LP LP LK+RK RP的中段强打。下段2LP发动后，与位移2LP相配合的慢发后续RP等等。加上角色本身就不俗的超快速近身多种牵制打击，总体固化能力与破防能力还是相对突出的。在浮空技中，虽然3RP COUNTER后才能浮空，但实战中挥动打击COUNTER的机会仍然很多，浮空后的连携有一定难度，应当熟练掌握。

■基础连携介绍：

9 RK—3 LP+RP
9 RP—LP—64 LP、LP、RP、LP
9 RK—4 LP ④（进入闪烁构）—LP ④—LP、RP
9 RP—RP—3 LP 【RP、LP】 ④（进入闪烁构）—LP、2 LP
6 LK、RP—3 LP 【RP、LP】—6 RP、LP ④（进入闪烁构）—4 RP ※

※难点解析：发动技6 LK有疾进的效果再按RP才是发动浮空技，3 LP 【RP、LP】以及后面的连携都要最速发动。其中6 RP、LP之后要拉住方向键后进入闪烁构，这样才能完成4 RP。

Nina 突破体格界限的全能杀手

同样为本作中最为王道的角色，本身超快速发动的LP RP与3RP RP能够封锁绝大多数角色的直线进攻，在这个基础上NINA无论是浮空连携的威力以及持续追打起身的能力都同样超群。发挥好连锁固化打击的优势则很容易将对手压杀。除了性能出众的3RP等浮空技巧之外，本角色还具备如同4LP这样的闪避打击技，由于本身左拳发动的连锁压制能力，很容易让对手盲目选择直线反击，这时如果4LP发动则有很大几率截击对手，后续连携的威力也十分可观。NINA本身的直线攻击能力很强，位移技中横移动RP的能力也能够在不断直线固化输入中突然横移发动，躲避对手直线反击后COUNTER几率极大，后续浮空威力也令人满意。而作为一个女性轻量级角色，NINA将对手浮空后的追打极端丰富，在快速目押角色中绝对占据最强追打一席。



↑4 LP的性能非常特殊。

■基础连携介绍：

3 RP—3 LP、RP—LP、RK、LP
4 LP—2 RK、LP—3 LK、RP、LK ※
横移中 RP—3 LK、RP—3 LK、RP—6 LP+RP
1 LK+RK—6 LK—LP、RP—6 LP+RP
4 LP+RK—3 LK、RP—3 LP、RP—6⑥ LK

※难点解析：4 LP为闪避攻击技，有躲避对手直线技的效果，以它发动的这套连技虽然看似简单，但在实战中却能够经常的使用。对手倒地后可以稍等一会再接2 RK、LP，等对方再次被从地面上打起后要最速跟上3 LK、RP、LK。

Roger Jr. 袋鼠宝宝的搏杀

可爱的袋鼠拳比较短，非常不适合近战牵制。这个可爱角色的全部性能几乎集中在中距离丰富的破防连携上，其中6RK、LK连携以及1LK后续连携分别担当了中段强打与下段骚扰连携的位置，由于袋鼠连携威力令人满意，且发动被防御后的确认反击通常较轻。所以选择中距离有利搏杀战术的基础还是比较雄厚的。如果您先读准确，在有利后能够在中段与下段中把握破防的有限机会，那么这个可爱的小东西也许会成为您对手的恶梦。

■基础连携介绍：

【LK、RK】—6☆2③ LP
9 RK—2 LP+RP、LP+RP、RP
6 RK、LK—6 LP—6 RK、LK、RP
1 LK—3 RK—LP+RP—6 LP、RP、LK
4 LP+RP、LP—9 LK、LK—2 LK+RK、RP ※

※难点解析：这套连技的难度其实并不大，只要最速输入就不会有什么问题，其中9 LK、LK对于PSP的十字键是个不大不小的挑战，想要无失误的输入的确是需要修炼上好一段时间。



↑虽然角色本身牵制能力很糟糕，但破防能力与连携威力还是很可观的。

注：由于篇幅有限，花郎与一些使用率较少的角色如熊猫、吉光等角色没有登出，请角色爱好者见谅。本攻略方向以PC小键盘为准，圆圈数字代表持续方向。

★DRAGON BALL Z
★ONE PIECE
★NARUTO-ナルト-

少年跳跃三大经典名著终于开始梦幻竞演！！最强的究竟会是谁……？超越了作品极限的英雄们开始了激烈的超兴奋战斗！著名漫画周刊少年跳跃与NBGI、TAKARATOMY协力打造的梦幻竞演在这里得以实现！！三大系列集结后的最高战斗……最大四人同时游戏让人意想不到的火热战斗！这就是格斗竞技场DON！





↑三大系列中的主要人物汇集一堂，乱斗角色阵容极为华丽。

BATTLESTADIUM DRAGONBALL Z. ONE PIECE. NARUTO バトルスタジアムD.O.N

PS2	本刊译名：格斗竞技场DON			CERO A
	NBGI	7140日元	2006年7月20日	
动作格斗	DVD-ROM	日版	1-4人	65KB

チケット名称	混乱度点数	说明
重力倍!	★	战斗中所有角色负重，所受重力一倍化，跳跃力下降。
重力半分!	★	战斗中所有角色长出翅膀，重力减轻，跳跃力上升。
スピ-ドUP↑	★	战斗中所有角色的移动速度变为通常的两倍。
スピ-ドDOWN↓	★	战斗中所有角色的移动速度变为通常的二分之一。
必杀技が击ち放题	★★	战斗中所有角色可以不受任何限制使用必杀技。
ぶつ飞ばす!	★★	战斗中所有角色的任何攻击都带有击飞效果。
ノ-ガ-ドバトル	★	战斗中所有角色都不能使用防御。
シュ-タ-バトル	★	战斗中场地会不断有飞行道具出现。
ランダムライフ	★	战斗中所有角色的出场血量会随机变化。
超必杀技禁止	-	战斗中所有角色都不能使用超必杀技。
超必杀技重ね挂け禁止	-	战斗中角色使用超必杀技时其余人都不能使用超必杀技。
巨大バトル	★	战斗中所有角色都会以巨大形态来战斗。
ミニバトル	★	战斗中所有角色都会以小人化形态来战斗。
爆弹バトルI	★	战斗中场地会不断有炸弹类道具出现。
爆弹バトルII	★	战斗中所有角色都会用炸弹决胜负，扔出炸弹后马上变回持有炸弹的状态。
爆弹バトル-极	★★	战斗中所有落下的炸弹都会自动爆炸。
如意棒バトル	★	战斗中所有角色都会用如意棒决胜负。
パチンコバトル	★	战斗中所有角色都会用伯青哥决胜负。
手里剑バトル	★	战斗中所有角色都会用手里剑决胜负。
剑豪	★	战斗中所有角色都会用日本刀和道一文字决胜负。
フロムばらまき	★	战斗中所有角色都会以LIFE1登场，通过抢夺掉落的LIFE战斗。
ざっくりバトル!	★★	战斗中所有角色的攻击力都会上升。
左右逆	★★★	战斗中所有角色的左右方向都会调换。
スクロ-ルUP↑	★★	在强行卷轴移动式舞台战斗时，卷轴的移动速度变为通常的两倍。
イベントUP↑	★★	在存在伤害陷阱的舞台战斗时，陷阱的发生速度变为通常的两倍。
イベントダメ-ジUP↑	★★	舞台陷阱与Ring out造成的伤害变为通常的两倍。
サバイバルI	★	战斗中所有角色一旦被击倒或是Ring out就会分出胜负。
サバイバルII	★★	战斗中所有角色只能通过Ring out来分出胜负。
60秒バトル	★	战斗的限制时间变为60秒。
120秒バトル	★	战斗的限制时间变为120秒。
∞秒バトル	★★	取消战斗的限制时间。

每个角色各不相同的爆发状态

在其中一位角色所收集的血量到达一定程度时候会变为爆发状态，龙珠的角色一般表现为变身成为超级赛亚人、而火影忍者的角色比如鸣人会变身为九尾状态，而佐助则会变为写轮眼二阶段状态。变成爆发状态有以下效果：1.所有需要蓄力才能够达到最大效果的招数现在直接可以以最大效果状态发动；2.攻防能力提升同时加快角色的移动速度以及跳跃能力。

道具一览表

●**伯青哥**：特别适合用于远距离攻击的武器，如果与对手拉开距离很容易伤害敌人。

●**手里剑**：特别适合用于远距离攻击的武器，如果与对手拉开距离很容易伤害敌人。

●**风魔手里剑**：特别适合用于远距离攻击的武器，如果与对手拉开距离很容易伤害敌人。

●**和纸扇**：近距离攻击用的武器，可以破坏掉敌人的防御并造成伤害。

●**小木锤**：近距离攻击用的武器，可以破坏掉敌人的体势并造成伤害。

●**和道一文字**：近距离攻击用的武器，可以进行蓄力攻击，威力强大。

●**炸弹**：可以捡起来向敌人投掷，爆发后威力惊人。

●**起爆符**：远距离攻击用的武器，掷出接触敌人后会形成爆炸，威力强大。

●**如意棒**：中距离攻击用的武器，攻击范围很广，可将敌人击飞。

●**斩首刀**：近距离攻击用的武器，威力强大。

●**SPEED UP**：得到后所使用的角色的速度可以得到提升。

●**SPEED DOWN**：得到后所使用的角色的速度将会导致降低。

●**无敌状态**：得到后所使用的角色会暂时无敌化。

●**巨大化**：得到后所使用的角色的体型可以得到提升。

●**小人化**：得到后所使用的角色的体型将会得到减小。

●**重力上升**：得到后所使用的角色负重，所受重力一倍化，跳跃力下降。

●**重力上升**：得到后所使用的角色长出翅膀，重力减轻，跳跃力上升。

●**替身术**：得到后所使用的角色会暂时免疫一次攻击。

●**宝箱**：可以捡起来向敌人投掷，落地后产生道具。

●**拉面**：气力值回复（小）

●**肉**：气力值回复（中）

●**MAX**：气力值回复（大）

©2006 NBGI

乔巴（CHOPPER）



一出生就因为与众不同的蓝鼻子而被驯鹿群排斥，误食了人人果实拥有了人类的能力之后它彻底被驯鹿群赶了出来，一度失去信心直到遇见路飞等人。拥有强大的变形能力，可以使用出各种各样强力的必杀技。

普通技	基本コンボ	□、□、□	距离超短的连续技，不在密着状态下无法全部命中。
	ホ－ンアッパ－	↑＋□	姿势可爱的浮空技，发动时有非常可爱的叫声。
	ヘッドバッド	→＋□	蹦一小步，同时以脑袋击打对手，之后可以接上刻蹄－樱。
	バタアシキック	↓＋□	下段两段攻击，全击中对手后可使其浮空。
	ロ－リングヘッド	空中□	空中的基本攻击，前滚翻击打对手，屁股有攻击判定。
	ロ－リングキック	空中↓＋□	空中的旋转技，很容易实现逆向攻击。
	スライディングキック	ダッシュ中□	滑铲技，多用于突袭。
必杀技	刻蹄－樱（ロゼオ）	△（可蓄力）	超强招数，可用于各种技能后形成连携，蓄满后可轻松将对手击出场地外。
	ロ－リングハリケ－ン	↑＋△	前后都有攻击判定的对空技，混战中效果明显。
	毛皮强化(ガ－ドポイント)	→＋△	绝对防御。可以击回包括超必杀在内的绝大多数招数。
	腕力强化(ア－ムポイント)インパクト	↓＋△	又是类似户愚吕弟的筋肉攻击，爆发状态可以将敌人击出场地外。
	腕力强化(ア－ムポイント)ハンマ－	空中△	空中的压制攻击，相比较其他必杀技性能一般。
	ロケットアタック	空中↑＋△	空中的强力上方贯穿技，使用的机会不多。
	フットスタンプ	空中↓＋△	空中的强力正下方贯穿技，爆发状态下可以轻易将敌人击出场地外。
超必	刻蹄－十字架(クロス)	○（可蓄力）	比较乔巴的必杀技来说，这招超必杀技的性能真的只能用差强人意来形容。一般的攻击力，贯穿能力不强，攻击判定也不算优秀。多把气力值留给必杀技吧。

孙悟空（GOKU）



本名为卡卡罗特（カカロット），是为了侵略地球所以运送到地球上的赛亚人。不断追求更强的力量，受了各种各样的师父的教导，并且为了守护地球的和平与数不清的强敌战斗。是宇宙第一号靠得住的英雄级人物。

普通技	基本コンボ	□、□、□	基本连携，第三段出招略微有些慢。
	前蹴り	↑＋□	浮空技，发动比较慢，击中后可以用各种招数形成连续技。
	ダッシュパンチ	→＋□	突进技，攻击判定发动比较慢，带有击飞对手效果。
	足払い	↓＋□	下段技，输入后角色会略微前进发动，有效距离长，能够击倒对手。
	オ－パ－ヘッドキック	空中□	空中的基本攻击，多和浮空技一同使用。
	回し蹴り	ダッシュ中□	前冲时可以发动的攻击，可抵消任何必杀技。
必杀技	かめはめ波	△（可蓄力）	经典的龟派气功，蓄满后可以贯穿4/5个屏幕。
	对空气功波	↑＋△	对空技，实用效果不强，可作为连续技使用，也可以击打斜上方敌人。
	メテオスマッシュ	→＋△	使对手浮空并进行空中追打对手至地面，常用技。
	瞬间移动	↓＋△	瞬间从地面移动至空中，在特殊场地对战时很实用。
	かめはめ波(空中)	空中△(可蓄力)	空中的龟派气功，特征是可以自由选择八个方向。
	ライジングキック	空中↑＋△	空中发动，攻击判定是角色上方，拥有将对手击出屏幕的效果。
	对地气功波	空中↓＋△	空对地的气功波，可用于连续技结尾，实用性不强。
超必杀技	元气玉	○（可蓄力）	经典的超必杀技，气派十足。在游戏中虽然威力强大却很有局限性，攻击判定在孙悟空的前方，而且不蓄满攻击判定比较小，如果变为超级赛亚人的状态不受蓄力影响应该能发挥120%的威力。

鸣人（NARUTO）



讨厌失败、总想被大家瞩目的家伙，梦想是成为超越历代的最强火影。虽说是下忍，但却因为各种机会习得了上忍级别的忍术：影分身之术、螺旋丸、口寄之术等等，再加上九尾的力量，拥有难以想象的潜在能力。

普通技	基本コンボ	□、□、□	鸣人的基本连续技，第三段攻击发动的略微有些慢。
	アッパ－	↑＋□	鸣人的基本浮空技，虽然浮空效果并非很强，但是足够快。
	强パンチ	→＋□	前进一小步后用出的强力拳术，实用性不高，能够击飞对手。
	足払い	↓＋□	原地发动的下段技，距离不算很长，发动速度适中。
	叩きつけ	空中□	空中的普通技，多用于浮空连续技中，单方意义不大。
	ダッシュパンチ	ダッシュ中□	不同于其他移动技，被击中敌人不会被击飞，可以继续连其他必杀技。
必杀技	巨大手里剑	△（可蓄力）	发射一枚巨大的手里剑作为飞行道具，到屏幕1/2处逐渐上升。
	影分身手里剑乱舞	△蓄力	召唤一个影分身，与本体一同射出多枚手里剑，攻击判定比较广。
	うずまき升龙	↑＋△	发动速度很快的升空技巧，在角落中击中敌人利于后面的连续技。
	うずまきナルト连弹	→＋△	最为广大FANS们熟悉的技巧，除了攻击判定出现较慢外属于一流突进技。
	口寄せ－屋台崩しの术	↓＋△	又是经典招数，出招速度比较慢，优点就是从上到下的贯通攻击。
	空中巨大手里剑	空中△	空中版本的主力飞行道具，到屏幕1/2处逐渐上升。
	急上升突击	空中↑＋△	空中前上方的贯穿技，登场机会不多。
	急降下爆击	空中↓＋△	空中发动的正下方强烈贯穿技，命中对手后使其被击飞很远。
超必杀技	螺旋丸	○（可蓄力）	鸣人最强的必杀技，游戏中同样强劲。可以接在很多招数后面形成连续技，并且根据前面招数的不同，螺旋丸会飞向不同的方向。比如接在下段普通技后面时会飞向正上方。

游戏的血量设计与胜负判定

在战斗中攻击对手或使其陷入恶劣地形成功的话会有LIFE血量飞入到画面中来，得到后可以使操纵的角色血量上升。本作不同于一般对战游戏的血槽设计，所有角色出场时的血量并非最大血量，而所有角色的总血量在战斗画面上基本是固定的。有效打击就等于抢夺敌人的血量补充自己，直到一方失去全部血量才分出胜负。这种设定类似上个世纪SNK社的四大格斗系列之一的《世界英雄喷射版》。

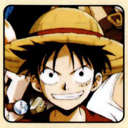
樱（SAKURA）



给人的第一印象，是一个与其训练不如去谈恋爱、与其做任务不如去聊天的一个小姑娘。但是她才正是对于“忍道”考虑得最为深刻的一个人。头脑在下忍中间应该也是数一数二的，如果解放了里性格的樱实力倍增。

普通技	基本コンボ	□、□	小樱的基本连续技，值得注意的是二段目有效范围极短，安定性低下。
	ぼかぼかパンチ	↑＋□	俗称“王八拳法”，在技能命中敌人时随时可以抵消任何必杀技是其一大优势。
	バックキック	→＋□	前冲一段距离之后使对手浮空，之后一般可以连接↑＋△。
	ドロップキック	↓＋□	发动速度比较慢的下段滑铲技能，实用性不是很强。
	空中ビンタ	空中□	小樱的空中基本技，安定性极差，除了浮空用其过渡连续技外无太大意义。
	メルヘンゲット！	ダッシュ中□	姿势搞怪的前冲“素颜攻击”，本身性能一般但由于个性比较常见。
必杀技	乙女の怒り	△	基本的必杀乱舞技，安定性不强，但可以抵消其他招数。
	乙女スイング	↑＋△	多用于→＋□后作为追打技使用，爆发状态下敌人将被击出战场。
	しゃ－んなろ－！	→＋△(可蓄力)	可能是FANS们对小樱印象最为深刻的招数了，不管性能如何都值得一用。
	乙女ラリアット！	↓＋△	原地发动的使队友浮空技能，特征是只有前半部分的旋风有攻击判定。
	乙女の怒り（空中）	空中△	空中版本的少女之怒，性能同地面版。
	ロケットアタック	空中↑＋△	招数很富有动感，但实际性能却一般。也可作为移动技使用。
	空中ブランコ	空中↓＋△	在低空发动可以作为压制技使用，在高空时也可以作为移动技使用。
超必	乙女の岚	○（可蓄力）	不愧是纲手的得意弟子，怪力终于爆发。不蓄力版本是三连击，蓄满后是五连击。技能在蓄力时视觉效果很好，攻击判定比较稳定，除了距离比较短外没有明显的缺点。

路飞（LUFFY）



率领着海贼团的船长，梦想是成为海贼王，得到上个海贼王葛鲁多－罗渣的秘宝－One Piece。恶魔果实能力者。吃了橡皮果实，身体可以任意伸长并用其作为强大的武器。那顶礼物草帽，成了路飞最珍爱的宝物。

普通技	基本コンボ	□、□、□	距离超长的基本连携，缺点就是速度比较慢。
	ゴムゴムの枪(ヤリ)	↑＋□	出招比较慢的普通对空技，距离很长。
	ゴムゴムの统(ピストル)	→＋□	几乎是游戏中有效距离最长的普通技术，路飞主力技之一。
	ゴムゴムの鞭(ムチ)	↓＋□	下段的远距离扫腿，击中对手便可使其摔倒。
	ゴムゴムの鞭(ムチ－空中)	空中□	空中版本的长距离普通技，适合用于骚扰上空混战的敌人。
	ゴムゴムのスタンプ	空中↓＋□	空中发动，击中对手后使其小幅度上升，连续使用可以形成空中连续技。
	ハ－ドパンチ	ダッシュ中□	路飞少有的近距离攻击，实用性不强。
必杀技	ゴムゴムの统(ピストル)&统弹(プレット)	△（可蓄力）	前方两段的中距离攻击，蓄满后贯穿力很强。
	ゴムゴムの统乱打(ガトリング)&统弹(プレット)	连打△	路飞主力技之一，具有贯穿力的多段攻击，适合击打前方混战的敌人。
	ゴムゴムの战斧(オノ)	↑＋△	小跳跃后的中距离压制技，攻击判定呈前方45度的所有范围。
	ゴムゴムの钟(かね)	→＋△	前冲后的投技，用于偷袭效果明显。
	ゴムゴムの盾(たて)	↓＋△	游戏中为数不多的反击技其中之一，可以在敌人近身后使用。
	ゴムゴムのキャッチ	空中△	奇怪的突进招数，出招后手臂与身体皆有攻击判定。
	ゴムゴムのまさかり	空中↑＋△	空中发动的对地攻击，攻击判定的范围很大，很容易实现逆向攻击。
	ゴムゴムのスタンプ乱打	空中↓＋△	跳跃后对正下方发动的连打攻击，可用在连续技之后。
超必杀技	ゴムゴムの花火	○（可蓄力）	游戏中实用性排名数一数二的超必杀技，攻击判定范围极大。由于前后皆有攻击效果所以可以用于乱战。根据蓄力时间长短决定攻击持续时间，如果在大身形下发动强到逆天。

山治（SANJI）



在料理方面拥有举世无双的水平，原海上餐厅的副料理长。虽然对付漂亮姑娘很苦手，但是对付坏蛋绝对不会手软（脚软？）。拥有极为华丽的腿技，目标是寻找传说中的蓝海－－All Blues……

普通技	基本コンボ	□、□、□	山治的基本连续技，第三段攻击出招速度略微有些慢。
	盐租碎(セルコンカッセ)	↑＋□	虽然算浮空技，但是击中对手后山治本身也会后退，不容易形成连携。
	肩ロ－ス(バ－ス－コ－ト)	→＋□	突进后的攻击，出招速度慢实用性不高。
	もも肉(キュイソ－)	↓＋□	罕见的下盘两段攻击，可以和任何必杀技抵消，主力技之一。
	すね肉（ジャレ）	空中□	空中的普通技，特征是几乎没有对地的攻击判定，实用性不高。
	腹肉(フランジエ)	ダッシュ中□	前冲后迅速击出的一腿，突进后比较常用。
必杀技	4连蹴り	△	全段命中后可以使对手飞出很远，多用在连续技当中，山治主力技。
	颊肉(ジュ－)シュ－ト	↑＋△	密着状态下才能够命中的浮空技，但是视觉效果很出色。
	三级挽き肉(トロフジエムアッシ)	→＋△	两段的前冲攻击，可以用于躲避下端技使用，二段命中对手将被击飞。
	尾肉（ク－）	↓＋△	原地的旋腿攻击，令人奇怪的是身后居然没有攻击判定。
	パ－ティ－テ－ブルキックコ－ス	空中△	空中发动的基本必杀技，可以用来击飞对手。
	仔牛肉(ヴォ－)ショット	空中↑＋△	空中前上方的贯穿技，登场机会不多。
	粗碎(コンカッセ)	空中↓＋△	空中发动的对地攻击，很容易实现逆向攻击。
超必杀技	羊肉(ム－トン)ショット	○（可蓄力）	山治的超必杀技是游戏里极为罕见的多段乱舞型必杀技，难能可贵的是还带有群体打击效果，可谓是华丽与实用合二为一，有意思的是在超杀结束后山治落地时仍然有攻击判定。



卡卡西（KAKASHI）

左眼是少年时期战友临死作为礼物赠送的写轮眼，拥有看穿别人潜在能力的超级洞察力，同时拥有锐利的分析能力，培养着一代优秀忍者的木叶村里之上忍。指导下忍并保护他们，卡卡西在工作上尽职尽责。

普通技	基本**コンボ**	□、□、□	卡卡西的基本连续技，第二发距离略微有些不够。
	クナイ斩り上げ	↑＋□	基本的浮空技，击中对手后可以连上各种必杀技，比较实用。
	クナイ斩り下ろし	→＋□	前冲后迅速的下段攻击，经常可以出其不意的击中没有准备的选手。
	クナイ下段斩り	↓＋□	原地的下段攻击，击中对手后卡卡西会略微后退，敌人有轻微幅度的浮空。
	二段蹴り	空中□、□	本作品唯一一式空中的二段连携，命中判定比较稳定。
	空中**クナイ**斩り上げ	空中↑＋□	可以接在地面浮空技能之后实现华丽的空中连续技，单用意义不大。
	空中**クナイ**斩り下ろし	空中↓＋□	算是作品中安定性比较高的空中普通技，击中敌人后使其小幅度弹起。
	肘打ち	**ダッシュ**中□	攻击判定比较差，但发动迅速且能稳定接上各类必杀技，还算比较实用。
必杀技	**クナイ**投げ	△	出招速度很慢的飞行道具，攻击判定也不太强，优点是整个屏幕贯穿。
	高速**コンボ**	△蓄力	通常状态下由于蓄力时间并非实用技，但在爆发后可以给远距离的对手以震撼。
	クナイ跳び斩り	↑＋△	姿势漂亮的升龙类技巧，能使对手浮空的同时存在距离短的缺点。
	影分身**の**术	→＋△	突袭技，往往在游戏中这类技能最容易击中对手，值得注意的是距离较短。
	口寄**せ**–土遁獠牙**の**术	↓＋△	出招极慢，但最大的优势就是击中敌人之后敌人会在短时间内处于晕厥状态。
	クナイ高速斩り	空中△	空中的高速前冲技能，威力小且击中对手后不能使其倒地。
	クナイ高速斩り上げ	空中↑＋△	一般用在↑＋□、空中↑＋□之后第三段使用，爆发状态可将敌人击飞出场地。
	急降下突击	空中↓＋△	空中发动贯穿正下方的强力技能，打击位置合适的敌人效果不错。
超必杀技	雷切	○（可蓄力）	卡卡西的绝技“雷切”其实就是传授给佐助的“千鸟”，在游戏中也在微小细节上体现了师徒之间还是存在差距。雷切在爆发状态时可以轻松将敌人击飞场地，同样带有贯穿效果。



短笛（PICCOLO）

性格沉着冷静，最初登场时与悟空等人为敌，成为当年悟空难以战胜的对手。成为同伴后一直伴随悟空等人并肩奋战，后来成为悟饭的师父，师徒感情极好。在那美克星与同族合体后能力大增，值得信赖的同伴。

普通技	基本**コンボ**	□、□、□	虽说是基本连携但是安定性不高，第三段突进技出招缓慢。
	回转蹴り	↑＋□	向前方小跳后的压制技，可用于突袭对手。
	手刀	→＋□	主力浮空技，攻击判定出现很快，命中后很容易用必杀技追打。
	足払い	↓＋□	性能与悟空的↓＋□很接近，只是有效距离略微短一些。
	ジャンピングキック	空中□	空中的基本攻击，攻击判定比较小。
	ダッシュキック	**ダッシュ**中□	迅速击出的移动技，有效距离长，命中对手后有击飞效果。
必杀技	魔贯光杀炮	△（可蓄力）	短笛招牌式绝技，特点是无需蓄满便可贯穿整个屏幕，同时蓄力时间很短，与龟派气功各有千秋。
	怪光线	↑＋△	出招迅速的对空贯穿技，通常用在连续技中或攻击上方敌人时。
	ソニックキック	→＋△	短笛主力技之一，正前方的三段连踢。
	ヘッドスポリング	↓＋△	一个后滚翻之后迅速的前方身体攻击，用来躲避对手的攻击后反击效果不错。
	激烈光弹	空中△(可蓄力)	空中的飞行道具，速度很快，缺点是出招缓慢。
	ライジングニ–ドル	空中↑＋△	空中前上方的贯穿技，登场机会不多。
	对地**エネルギ**–弹	空中↓＋△	短笛主力技之一，对地的快速能量弹，攻击判定时间出奇的长。
超必杀技	魔空包围弹	○（可蓄力）	这一招在漫画里面出现的比较少，可能有的玩家不是太熟悉。出招后短笛迅速向自己的前上方向发出数个能量弹。可以直接用于对空，而且能量弹带有追踪效果，实用性很强。



佐助（SASUKE）

木叶村的精英力量：宇智波一族的末裔。拥有醒目的才能与资质，被所有同龄人羡慕的同时，他也背负起常人难以承受的悲惨过去与家族的深仇大恨。擅长火遁–凰仙火之术与拥有恐怖破坏力的武器：千鸟。

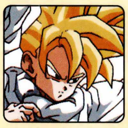
普通技	基本**コンボ**	□、□、□	佐助的基本连续技，每段之间发动速度都不算很快。
	二段蹴り	↑＋□	向前方小跳跃后迅速踢出两腿，用来躲避下段攻击并反击是最合适的。
	正拳突き	→＋□	发动速度很慢，有效距离又短，好处就是方便后面连上必杀技。
	足払い	↓＋□	发动非常迅速的原地下段攻击，接豪火球之术是不错的选择?
	ジャンプ回し蹴り	空中□	在游戏里算是效果安定的普通空中攻击了，多用没有坏处。
	飞**び**出し前转	**ダッシュ**中□	突进中出奇不意的二段攻击，对手被命中后会被击飞。
必杀技	火遁–豪火球**の**术	△（可蓄力）	佐助的主力攻击技巧，爆发状态下无论范围及速度都是顶级招数。
	火遁–豪火球**の**术(上攻击)	↑＋△(可蓄力)	被击中的对手也不会倒下，很一般的招数。
	狮子连弹	→＋△	可以连接到各种招数之后作为连续技，类似许多龙珠角色的技巧。
	写轮眼	↓＋△	算是绝对防御招数，按住按键会持续一段时间，属于反击类招数。
	火遁–豪火球**の**术(空中)	空中△(可蓄力)	最强的空中必杀技，效果与地面相同，特征是可以利用此技停留在空中一段时间。
	ワイヤ–移动	空中↑＋△	利用忍具在空中滑行很远的一段距离，用来转换位置效果不错。
	火遁–凰仙火**の**术	空中↓＋△	空对地的大范围攻击，威力欠佳，但范围比较大。
超必杀技	千鸟	○（可蓄力）	佐助从卡卡西处习得的超必杀技，比起视觉效果来听觉效果更为突出。在游戏中表现为前冲突进技，比较其他角色的突进技来说攻击判定出现的很快是其一大优势，爆发后形成贯穿攻击。



卓洛（ZORO）

卓洛小时候学剑，道场师傅的女儿古伊娜留给他名刀和道一文字。可以巧妙地使用和道一文字、三代鬼撤、雪走这三把名刀于是起名为三刀流，攻势锐利的三刀流没有死角。现在的目标是成为世界第一的大剑豪！

普通技	一刀流–突**き**	□	卓洛的普通技，在此招之后可以连上包括其他普通技在内的许多招数。
	一刀流–斩**り**上**げ**	↑＋□	浮空技，出招速度比较慢，而且将对手浮空的高度也不是很够。
	一刀流–斩**り**下**ろし**	→＋□	向前方一刀劈下，一般用于普通技中连续技的最后一下。
	无刀流–足刮**り**	↓＋□	原地的下段攻击，出招速度不算快，攻击距离也很一般。
	一刀流–飞**び**斩**り**	空中□	可能是游戏中比较好用的空中普通技了，攻击判定比较安定。
	二刀流–斩**り**上**げ**	**ダッシュ**中□	前冲时发动的浮空技，比较前面那个浮空幅度大得多。
必杀技	一刀流–三十六烦恼凤	△	海贼王角色中为数不多的长距离飞行道具，贯穿4/5个屏幕。
	三刀流–龙卷**き**	↑＋△	在原地舞起一阵剑刃风暴，将对手浮空，出招速度不算快。
	三刀流–鬼斩**り**	→＋△(可蓄力)	快速的突进技，卓洛的招牌招数。蓄满后可以将对手击出场外。
	一刀流居合–狮子歌歌(**ししそんそん**)	↓＋△	游戏中为数不多的反击技，看准机会使用效果明显。
	三刀流–虎狩**り**	空中△	空中发动的必杀技，可用在连续技中，缺点是距离太短。
	一刀流–斩突	空中↑＋△	空中前上方的贯穿技，登场机会不多。
	一刀流–串刺**し**	空中↓＋△	空中发动的正下方强烈贯穿技，命中对手后使其被击飞很远。
超必	三刀流奥义「三千世界」	○（可蓄力）	卓洛的经典必杀技，但是在本款游戏内的表现差强人意。前冲的速度非常快，但是接近敌人之后并不是立即出现攻击判定，使得这一招的实用性降低。



孙悟饭（GOHAN）

孙悟空与琪琪所生的儿子，蕴含着强大的力量。一生下来就拥有爆发级别的惊人潜在能力，只有被激怒其惊人的力量才会真正爆发。仰慕最初的师父短笛，用他那超过悟空的潜在能力，击败了袭来的贝吉塔和沙鲁。

普通技	基本**コンボ**	□、□、□	基本连携，发动速度快，实用性很强，可抵消任何必杀技。
	ジャンプキック	↑＋□	浮空技，但是浮空效果不强，实用性一般。
	ダブルヒ–ルブレス	→＋□	前滚翻状态下发动的两段攻击，攻击判定出现得很快。
	スライディングキック	↓＋□	滑铲技，多用于突袭。
	バックナックル	空中□	空中的基本攻击，多和浮空技一同使用。
	ダッシュパンチ	**ダッシュ**中□	前冲时可以发动的攻击，可抵消任何必杀技。
必杀技	魔闪光	△（可蓄力）	悟饭从短笛处修得的经典比杀技，蓄满后可贯穿4/5屏幕。
	ジエットアッパ–	↑＋△	单段的浮空技，将对手击飞到空中后，可用各种必杀技追打。
	メテオスマッシュ	→＋△	使对手浮空并进行空中追打对手至地面，常用技。
	气合炮	↓＋△	有点类似魔强统一战中户愚吕弟的筋肉攻击，特征是可以将对手击飞至很远。
	魔闪光（空中）	空中△(可蓄力)	空中的魔闪光，特征是可以自由选择八个方向。
	舞空脚	空中↑＋△	空中发动，攻击判定是角色上方，拥有将对手击出屏幕的效果。
	舞空击	空中↓＋△	空对地的突袭技，发动速度极快，有贯穿效果。
超必	超**かめはめ**波	○（可蓄力）	悟饭版本的龟派气功变为了超必杀技，招数的效果是贯穿前方整个屏幕，不蓄力的状态下是单发击飞对手，蓄满后可以形成多段HIT，前方有敌人混战时很实用。



贝吉塔（VEGETA）

荣耀极高的赛亚人王子，以悟空为目标不断加重自己的修行。与弗利萨一战后，跟人类布尔玛结婚，终于使内心的人性觉醒。在与布欧作战时为了保护儿子特兰克斯等人时奋不顾身。包含着冷酷和男人味的孤高战士。

普通技	基本**コンボ**	□、□、□	基本连携，但是每段攻击间的间隔都比较大。
	ジャンプキック	↑＋□	发动比较慢的浮空技，击中对手后多用地面必杀技进行追打。
	ボディブロ–	→＋□	突进技，虽然距离短，但是只要击中便很容易发动必杀技。
	スライディングキック	↓＋□	滑铲技，在角落处时可以和部分必杀技形成连携。
	ジャンピングボレ–	空中□	空中的基本攻击，攻击判定比较小。
	ダッシュパンチ	**ダッシュ**中□	发动超慢的突进技，唯一优点就是可以将对手击飞很远。
必杀技	连续**エネルギ**–弹	△（可连打）	连打时是多段追踪气弹连发，实用性很强，缺点是大量消耗气力。
	ギャリック炮	↑＋△(可蓄力)	普通状态下是一般的对空技，爆发后可用于多种招数后形成连携。
	メテオスマッシュ	→＋△	使对手浮空后进行追击，使用后贝吉塔处于原位置斜上方，注意不要Ring out。
	ビッグバン–アタック	↓＋△(可蓄力)	贝吉塔主力技之一，发动速度快攻击判定大，击中的对手被斜向击飞。
	对地–连续**エネルギ**–弹	空中△(可连打)	空中版本的多段气弹，失去了追踪效果，大量消耗气力依旧。
	ライジングアッパ–	空中↑＋△	空中前上方的贯穿技，登场机会不多。
	スマッシュダウンキック	空中↓＋△	空中前下方的贯穿技，可以利用在发动强袭时。
超必	**ファイナルスマッシュ**	○（可蓄力）	贝吉塔的招牌式绝技，国内翻译为闪光炮。拥有全游戏最为眩目的视觉效果，不蓄力的状态下是单发击飞对手，蓄满后可以形成多段HIT。

全隐藏人物及出现方法

在单人模式（**ひとりでバトスタ**）中通关，在老虎机处达成三枚少年跳跃标志连线，则可以进入奖励模式。在奖励模式中使三枚？标志达成连线后，根据获得的数字取得使用隐藏角色的资格。



- ■奖励模式—问号标志1号：弗利萨
- ■奖励模式—问号标志2号：奈美
- ■奖励模式—问号标志3号：李
- ■奖励模式—问号标志4号：特兰克斯
- ■奖励模式—问号标志5号：乌索普
- ■奖励模式—问号标志6号：我爱罗
- ■奖励模式—问号标志7号：沙鲁
- ■奖励模式—问号标志8号：布欧

漫画作品重要角色全部以隐藏人物形式登场

我爱罗(GAARA)

事实证明拥有沙之力量的角色，实力全部都是顶上级别的。

普通技	基本コンボ	□、□
	跳び蹴り	↑+□
	里拳	→+□
	里拳（下段）	↓+□
	空中回转蹴り	空中□
	ダッシュ回转蹴り	ダッシュ中□
必杀技	守鹤の腕–突き	△（可蓄力）
	流壁砂	↑+△
	砂缚棺	→+△
	砂爆葬送	砂缚棺hit后△
	绝对防御	↓+△
	守鹤の腕–突き（空中）	空中△（可蓄力）
	瞬身の术	空中↑+△
	守鹤の腕–振り上げ	空中↓+△
超必	流砂瀑流	○（可蓄力）

乌索普(USOPP)

标志是非常长的鼻子，生性胆小但脑子很灵，经常想出好办法。

普通技	基本コンボ	□、□、□
	ウソップハンマ–	↑+□
	んなわけねえ~だろ	→+□
	ウソップベンケイ	↓+□
	ウソップハンマ–アッパ–	空中□
	ウソップロ–リングハンマ–	ダッシュ中□
必杀技	「必杀–ランダム星」	△（可蓄力）
	「三连–ランダム星」	蓄力△
	「对空–ランダム星」	↑+△
	まきびし地狱	→+△
	インパクトダイアル	↓+△
	「空中–ランダム星」	空中△
	ウソップ–ア–アア–！	空中↑+△
	ウソップボム	空中↓+△
超必	ウソップ–粉碎(パウンド)	○（可蓄力）

布欧（BUU）

漫画版中最终的敌人，虽然生性不坏，但是破坏力难以想象。

普通技	基本コンボ	□、□、□
	ぐるぐるアッパ–	↑+□
	ハンドプレス	→+□
	ロ–リングカット	↓+□
	ドリルアタック	空中□
	ダッシュキック	ダッシュ中□
必杀技	フレイムシャワ–プレス	△（可蓄力）
	アングリ–スチ–ム	↑+△
	ブウブウアタック	→+△（可蓄力）
	スリ–ピングタイム	↓+△
	エアフレイムシャワ–プレス	空中△（可蓄力）
	フレイムポッププレス	空中↑+△
	しりもちアタック	空中↓+△ (可连打)
超必	チョコになっちゃえ	○(可蓄力)、接近后投掷

奈美（NAMI）

在战斗上虽然只精通棒法，但要是发起疯来路飞都打不过她。

普通技	基本コンボ	□、□、□
	クリマタクト(振り回し)	↑+□
	クリマタクト(突き)	→+□
	クリマタクト(足払い)	↓+□
	クリマタクト(打ち下ろし)	空中□
	クリマタクト(薙ぎ払い)	ダッシュ中□
必杀技	ランダムテンポ	△（可蓄力）
	ファインテンポ	↑+△
	サイクロンテンポ	→+△
	サンダ–ボルトテンポ	↓+△
	ランダムテンポ	空中△
	クリマタクト（浮游）	空中↑+△
	サンダ–テンポ	空中↓+△
超必	トルネ–ドテンポ	○（可蓄力）

弗利萨(FRIEZA)

在游戏中所出现的是原著中与孙悟空决战时的最终状态。

普通技	基本コンボ	□、□、□
	回し蹴り	↑+□
	テイルアタック	→+□
	テイルスイ–プ	↓+□
	ロ–リングテイル	空中□
	ダッシュエルボ–	ダッシュ中□
必杀技	デスビ–ム	△（可蓄力）
	对空デスビ–ム	↑+△
	金缚り	→+△
	对地デスビ–ム	↓+△
	对空デスビ–ム	空中△（可蓄力）
	高速头突き	空中↑+△
	プラネットレ–ザ–	空中↓+△
超必	デスボ–ル	○（可蓄力）

沙鲁（CELL）

在原著中拥有多种形态，学会了部分孙悟空的招式，超强角色。

普通技	基本コンボ	□、□、□
	ハ–ドキック	↑+□
	ボディブロ–	→+□
	スライディングキック	↓+□
	ジャンプキック	空中□
	ダッシュパンチ	ダッシュ中□
必杀技	デスビ–ム	△（可蓄力）
	对空エネルギ–弹	↑+△
	メテオスマッシュ	→+△
	瞬间移动	↓+△
	エネルギ–フィ–ルド	空中△
	高速头突き	空中↑+△
	对地エネルギ–弹	空中↓+△
超必	超かめはめ波	○（可蓄力）

特兰克斯(TRUNKS)

标志性武器是一把长剑，在诸多龙珠战士中显得格外显眼。

普通技	基本コンボ	□、□、□
	斩り上げ	↑+□
	回し蹴り	→+□
	下段蹴り	↓+□
	空中横斩り	空中□
	飞び斩り	ダッシュ中□
必杀技	エネルギ–弹	△
	对空エネルギ–弹	↑+△
	ライトニングエッジ	→+△
	爆发エネルギ–弹	↓+△
	对地エネルギ–弹	空中△
	三连斩り	空中↑+△
	回转斩り	空中↓+△
超必	シャイニングソ–ドアタック	○（可蓄力）

李（LEE）

凯先生的得意弟子，完全不会忍术，在火影忍者中人气超高。

普通技	基本コンボ	□、□、□
	掌底	↑+□
	钢拳	→+□
	木ノ叶烈风	↓+□
	空中カカト落とし	空中□
	ダッシュ跳び蹴り	ダッシュ中□
必杀技	木ノ叶流体术	△、△、△
	表莲华	↑+△
	木ノ叶旋风	→+△
	八门遁甲–开	↓+△
	木ノ叶流体术（空中）	空中△、△、△
	木ノ叶升风	空中↑+△
	无影脚	空中↓+△
超必	里莲华	○（可蓄力）

闯关夺宝 赢大奖

移动用户拨打 12590803005

联通用户拨打 101590951175

即可参加闯关夺宝！

★玩家只需回答正确主持人提出的15道TVGAME问答题就有机会获得XBOX360一台。每月抽取一名幸运大奖。

★只要参与就有机会获得指定的正版游戏软件一套。

★每天前10名参加答题的玩家将获得免费手机铃声。

短信答题闯关

移动用户编辑短信 290 到 9500882 参加短信答题夺宝！

★只需回答正确15道问题，同样有机会获得XBOX360游戏主机一台。

游戏铃声下载

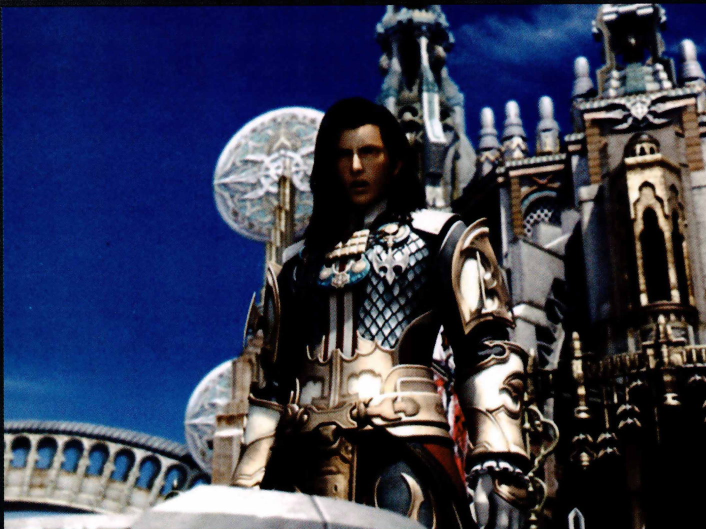
900001	魂斗罗	900020	天空之城
900002	Z高达	900021	幽游白书
900003	W高达	900022	龙猫
900004	铁臂阿童木	900023	犬夜叉
900005	千与千寻	900024	死神
900006	花仙子	900025	樱花大战
900007	勇者王	900026	时空之轮
900008	反恐精英	900027	高达SEED
900009	最终幻想	900028	WILD ARMS
900010	勇者斗恶龙	900029	火影忍者
900011	超级玛丽	900030	007黄金眼
900012	樱桃小丸子	900031	海贼王
900013	聪明的一休	900032	火焰之纹章
900014	机器猫	900033	谍中谍
900015	恶魔城	900034	福音战士EVA
900016	太空堡垒	900035	黑客帝国
900017	浪客剑心	900036	星球大战
900018	名侦探科南	900037	重装机兵
900019	猫眼		

点播方法 游戏铃声下载发送编码到9500580即可下载。（每条2元）

图铃点播专区



点播方法 发送图片编码到9500580即可获得您想要的图片。（每条2元） 发送C到9500003911定制最新动漫铃声。



FINAL FANTASY XII

这并非一篇追求低等级通关或者其它什么极限玩法的研究文字，恰恰相反，它侧重的是另外一个方向——收集。这篇文字在数据等方面必然要参考和引用一些官方设定资料，但同时也会涉及一些个人心得——它们不见得有多高明，只是希望能为大家提供一些参考。

一部大型RPG的后台设定必然是复杂精深的，我们不能奢求在这里把一切都覆盖完全，只求尽可能的详细。文中提供的一些数据，希望可以为你的收集之旅提供一些信心……

本来还想把一些强敌的详细数据资料和行为模式，以及个人与其对战的心得放进去的，无奈篇幅已经太长了，先就此打住吧。我个人一直认为，FF12的剧情讲述固然有很多缺憾，但其核心战斗系统确实是很不错的。二者没能兼顾，甚为遗憾。□文/唯夜

PS2	本刊译名：最终幻想12				CERO A 全年龄对象
	SQUARE・ENIX	8990日元	2006.03.16		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	94KB	

稀有装备收集［数据确定版］

涉及稀有怪的详细资料请见上期。

一些素材的入手途径涉及的比较广泛复杂，限于篇幅，这里将只介绍相对最为方便流行的做法。

对于同一怪物身上的同一物品而言，如果掉落（不论何种掉落）的初始概率不低于密猎，后者将不再列出。

所谓稀有装备，并不一定是好用的装备，有些只是因为数量少且不易入手罢了。如果你是个坚定的“实用主义者”，那么可要记住，下面有些东西的收藏价值远大于使用价值，再考虑到折磨人的入手过程，可能会令你觉得很不值——可别说我没告诉你，到时候你要是被折腾急了，砸机器可以，但别撕书。

这次的FF厚道得很，绝大部分物品在商店里就可以直接买到，其中不乏相当实用且强力的装备；我们这里的“稀有”特指各种无法从商店中简单反复购买的装备，不包括“店货”。

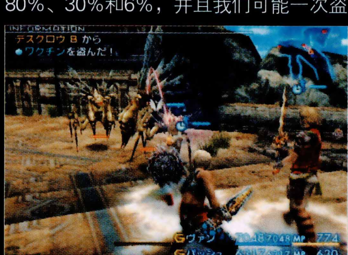
只要是买不到的东西，就必然涉及到打怪物或开箱子，就必然涉及到概率问题，虽然这些方面在上期已有所提及，不过由于比较关键，这里再总结一下。

打劫怪物

一般来说，我们从怪物身上获取物品的途径有三种：偷盗、掉落、密猎。

其中密猎是相对最不常用的手段，如果一个怪物可以被密猎，那么我们有95%的高确率得到道具A，5%的低确率得到B。这个确率不会变动，并且当然的，珍贵一点儿的东西都是在5%那个区间的。

绝大多数怪物身上都设定了3样可盗取物品，分布在高、中、低三个区间，成功盗取概率依次为55%、10%，和3%。如果在装备了“盗贼の**カフス**”的情况下进行偷盗，则三个确率依次提升为80%、30%和6%，并且我们可能一次盗



取复数件物品。稀有怪身上只有一件可盗取物品，均分布在5%的低确率区间。

严格来说，怪物的掉落又分为一般掉落、心得掉落和壶掉落。

一般掉落物分为高、中、低、超级四种，基本掉落率则为40%、25%、3%，和1%。这些几率随Chain Level的提升会有所增加，具体对应关系可见上期。



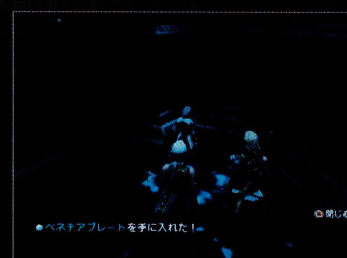
当我们入手了“○○的心得”后，这些心得所对应类别中的怪物则会有一定几率追加掉落一种道具素材，这种情况就简称为“心得掉落”。再强调一次：心得掉落物要求我们必须购买了相关心得才可能入手，否则就算打上1000只也是连根毛都见不到。此外，每种怪物的心得掉落概率是固定的，不随Chain等级的提升而变化——在下文中我们可以看到，实际上很多珍稀素材都属于心得掉落物，其实是没必要做Chain的，尤其在一些怪物种类混杂的地方，勉强连Chain反而会严重影响效率。

所谓壶掉落物也是类似的概念，在拥有**カノープスの**壶的情况下，普通怪物均有一定掉落**アルカナ**，而稀有怪物均可能掉落大**アルカナ**。同样，壶掉落物的确率也不受Chain Level的影响。

注意，80只稀有怪物中有31只属于**エンゲージ**类，此类怪物一旦被打死就再也不会出现了。它们的最大价值不在于拿打死后得到的**エンゲージ**道具去换东西，而是从其身上经常可以偷到珍贵素材——这些珍贵素材如果是去打普通怪物拼掉落几率，常常会十分郁闷，而稀有怪物的盗取几率虽然只有5%，但关键在于它们也就只有这么一种东西可偷，结果是确定的，三个人围起来多摸几次总会成功。所以一旦遇到此类稀有怪物，建议是切莫急于打死，偷够了再说。

撬箱子

开箱子得到的东西可能会有变化，这



是我们可以看到的最直观的结果。实际上，我们能否从某个箱子中拿到目标物，整个过程一般要经过系统的三重确率判定。第一，这个箱子是否会出现。注意有些箱子是开过一次就再也不会出现的，这个时候就很需要S/L了，下文中遇到这种情况都会指明。

第二，这个箱子里是出钱还是出物品。当然，如果你就是冲着钱去的我也没意见……

第三，如果判定出物品，则有2+2种可能决定出何种物品——在装备/不装备钻石腕轮（**ダイヤの**腕轮）的情况下，分别有两种可能出现的物品与其对应。对于每个箱子而言，每种物品的出现都有确定对应的概率，但有时这“两种”物品可能是同一个，这时就发生了“100%入手”。

总体来说，开箱子得到目标物的最终确率=箱子出现几率×物品出现几率×目标物出现几率。下文中涉及这种需要拼运气的场合我们会特别注明。

单手剑（Knock Back值：10）

无法直接购买到的单手剑实际一共有四把，但有两把只是收藏用的，它们就是执照盘上的军刀装备：**ミスリルソード**和**ミスリルブレイド**；然后才是两把高位单手剑，剑装备7的**ブレイクブレイド**和**デュランダル**。

名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	连击值	金属度
ミスリルソード	13	5	—	—	35	5	0
ミスリルブレイド	22	5	—	—	35	5	0
ブレイクブレイド	95	0	—	—	35	10	2
デュランダル	99	5	—	—	35	5	2

ミスリルソード

雷克斯和瓦恩的初期装备；Omega mk.XII超低确率掉落。

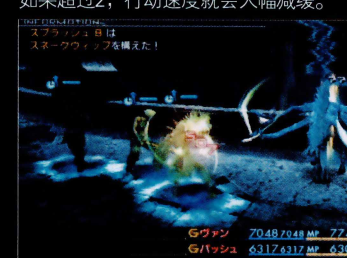
ミスリルブレイド

巴修大叔的初期装备，全天下仅此一把。雷克斯的那把带不到正篇里面来，而反复打Omega来拿一把毫无使用价值的剑显然很容易就会耗掉你的耐心，大叔的那把要是没了更是毫无补救办法……所以如果你对物品收集有极深的怨念，那么在游戏初期可就要多多注意，这两把剑可别随手卖掉了。

小知识：CT值、连击值/会心率、金属度以及Knock Back值是我们在游戏中看不到的数据。其中CT值就代表了装备此武器后的攻击速度，CT值越小速度越快（当然还受人物SPEED数值的影响）。

对于连击和会心而言，基本分类就是，近身武器有连击，而远程武器有会心一击（**ロッド**、杖和**ハンディボウ**类武器既无连击也无会心）。实际的连击发生确率=连击值×0.7(%)——在装备了源氏小手的情况下，倍率由0.7变为1.8；而实际的会心一击发生确率则直接等同于会心率(%)。

金属度是一项不常发挥影响的数值——在某些特定战斗中BOSS会发动磁场空间，这时人物全身上下装备的金属度总和如果超过2，行动速度就会大幅减缓。



在具体战斗中我们不时能看到怪物被打退或者干脆被吹飞了出去，这时就是Knock Back在发挥作用。Knock Back的具体发生概率=武器的Knock Back值+(0~攻击方Lv)-(0~敌对方Lv)(%)。可以看出，两个括号内的数值是有很大随机性的，如果我方的等级远高于敌人，就可以保证自己有更大的取值空间。空手时的Knock Back值固定为10；此外最终运算结果如果为零或者负数则判定为1。在连击发动的场合，除了最后一下之外，中途是不会发生Knock Back的。注意实际上很多敌人都有强制Knock Back无效的能力。

ブレイクブレイド

大水晶**クリスタル・グランデ**的宝箱；交易品黑铁色の剑（**オリハルク**×2+**キマイラの**首×2+**タウロス**×3）。

ブレイクブレイド 的宝箱路线详见后



面的大水晶图解，此宝箱的出现率100%（开启后再出现可能），物品出现率20%，在不装备钻石腕轮的情况50%确率入手，总确率10%。

オリハルク：大灯台下层出没的怪物**デイダラ**（长得就很像灯台的家伙），心得掉落率13%；始原的旋回廊4的稀有怪**ヴィシュヌ**低确率偷盗。

キマイラの首：大灯台下层各地出没的**キマイラブレイン**，心得掉落率12%。

タウロス：入手途径比较多，可以考虑去找**オズモ—ネ**平原的赤陆行鸟，中确率偷盗。

デュランダル

交易品至高**の一振り**（生命**のロウソク**×3+皇帝**のウロコ**×2+**レ—シ—**×1）。

生命のロウソク：ヘネ魔石矿二期坑道以及大灯台各地出没的幽灵敌人**ネクロマンサ—**心得掉落率18%或低确率偷盗；大水晶中出没的幽灵稀有怪**イビルスピリット**低确率偷盗。

皇帝のウロコ：ゼルテニアン洞窟/**バラムカ**断层的**アルケオエイビス**，心得掉落率14%。

レ—シ—：パラミナ大峡谷/银流**の始まり**、解**けることなき**流**れ**出现的冰之精灵**レ—シ—**（吹雪天气时出现）低确率偷盗或掉落。

总评

单手剑再加上盾是众多游戏中的稳定搭配，不过在FF12中，虽然剑盾组合的稳定性仍在，但取向却趋于平庸——尤其在我方的等级和能力都已经比较高的时候，一轮攻击就被干掉的杂鱼自然也没什么还手的机会，而面对足够强力的敌人时，盾又起不了太大作用。实战中高频率的大伤害输出才是王道，而在攻击力的问题上，双手武器是远胜单手的。单手剑的实际地位比较尴尬，这从执照盘上也能看出来——系统没有为单手剑设计任何一把专门占有一格执照的，超越剑装备7的上级武器，这不得不说有些遗憾。不过为队伍里配备一名剑盾组合“圣骑士”类型的角色还是有必要的，可以主要担当回复役——如果你爱用王女Ashe的话，那基本就非她莫属了，因为抛开别的不说，Ashe拿双手武器的姿势实在是太难看了……

双手剑（Knock Back值：10）

不计两把剧情强制入手的“装饰品”的话，无法购买的双手剑达五把之多，一个个名字体面、阵容辉煌。

名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	连击值	金属度
ラグナロク	109	10	—	ドンムブ(25%)	30	7	2
アルテマブレイド	118	10	—	—	30	7	2
エクスカリバ—	128	10	圣	—	30	7	2
トウルヌソル	140	25	—	—	30	12	0
トロの剑	130	50	圣	—	99	80	2

ラグナロク

S级讨伐任务“眠**れぬ**美女**に**安**らか**な夜**を**”完成后的报酬。

ラグナロク——“诸神之黄昏”，系列的传承名词之一。不过本作中的此剑虽然名号响亮，但面对强敌的时候攻击力就显得疲软了，再加上要接到这个任务需要到游戏的最后期，在已经可以入手其它更强力武器的时候，这把剑更多的也只剩下黄昏颜色了。收藏价值大于实用价值。

アルテマブレイド

大灯台地下层/暗昏之层 北外廊的宝箱；交易品究级的宝剑（**アダマンタイト**×2+**デスパウダ—**×2+**ノ—マ**×1）。

究级剑**アルテマブレイド**所在的宝箱位于暗昏之层北外廓东北角，出现几率30%（开启后再出现不可能），物品出现率100%，无论是否装备钻石腕轮，开出剑的确率100%，总计确率30%。

アダマンタイト：セロビ台地/**フェディック**川的大乌龟**アダマンタイタス**，心得掉落率8%；**フォ—ン**海岸/**ヴァド ゥ**海岸的**エンゲ—ジ**类稀有怪**フェニレンス**低确率偷盗；B级讨伐任务“地下宫殿**の**巨大龟”的完成奖励。

デスパウダ—：ゼルテニアン洞窟/岸壁**の**回廊、**ふりそそぐ**空的幽灵敌人**ボギ—**，心得掉落率16%。

ノ—マ：西**ダルマスカ**砂漠/阳炎立**つ**地



平、中央断层的土之精灵**ノ—マ**（沙尘暴天气时出现）低确率偷盗或掉落。

エクスカリバ—

大水晶**クリスタル・グランデ**内的宝箱。大水晶中的宝箱路线请参看后图。此宝箱的出现率20%（开启后再出现不可能），物品出现率100%，无论是否装备钻石腕轮，开出剑的确率100%，总计确率20%。注意这个箱子如果出现的话，是与在同一个地方的另一个必定出现的宝箱重叠在一起的，所以可能会给人造成它一定会出现的错觉。事实上，只有当你发现“一个”箱子开了两次，那么第二个里面才必然是圣剑。圣剑的实用度很高，虽然身有属性，但由于本作中各种不死系敌人几乎占了怪物种类的一半，所以其圣属性反而大有用武之地。

トウルヌソル

交易品**ヒマワリ**の花（玉钢×3+灵帝の魂×3+**サ—ペンタリウス**×3）。

最强的剑**トウルヌソル**名符其实，实战中其攻击力和连击发生率都相当令人满意，再加上泛用型的无属性，使其可以适用于任何场合。而最强剑的素材收集、步骤和成本，也是所有交易品中最为复杂和高昂的。

先来看看最强剑所需的三种交易品的直接入手方法：入手召唤兽达到8体的时候，可以从公会获赠一个“浴缸”；达成**パレスガ—ディアン**称号（总讨伐数28体，猎人积分30万）时，会获赠灵帝之魂一个；全部13体召唤均入手后，工会又会奖励一个**サ—ペンタリウス**——此素材在对战蛇夫座戒律王的时候，也可以从其身上高确率偷盗……

此外，在剧情发展到从古代都市出来后（契约之剑入手后），在**オズモ—ネ**平原上打倒6只以上的陆行鸟（颜色任意），再反复进出**ハウロ**绿地，此地域内就有1/256的机会出现敌人“赤陆行鸟Lv99”——鸟如其名，它真就是Lv99的。

赤チョコボLv99

等级	HP	MP	力	魔力	活力	速度	攻击	防御	魔防	回避
99	239686	999	50	41	71	30	104	33	39	19

雷、水、圣弱点，全异常状态无效。

普通攻击无属性/CT25，最大连击数5，连击发生确率17%。特技“陆行鸟陨石”是物理属性攻击。

特有能力（对特有能力的具体解释详见上期）：セ—フティ、白风、**ノックバック**无效、HP满**タン**攻击力UP、见切**り**、**カウンタ—**确率UP；HP下降到50%时，追加获得通常攻击**ダメ—ジ**UP和**カウンタ—**能力。

掉落物品：リボン（必落）、玉钢（心得掉落率90%）、大**アルカナ**（壶掉落率90%）

偷盗物品：圣灵药（高）、最终圣灵药（中）、灵帝之魂（低）

密猎的话只能得到卖价两块钱的石头，请千万不要这么干。

从以上数据可以看出，如果我们不想合成的话，还可以争取通过这只鸟来直接入手玉钢和灵帝之魂，顺便还可以拿到全异常状态防御的缎带，确实是好处多多。但关键是它的出现几率实在是低到了一定程度，要有充分的思想准备。一般来说，通过交易来入手这些物品还是标准的途径。

玉钢

ヒヒイロカネ×1+ダマスカス钢×2+狱门の炎×2

ヒヒイロカネ：セロビ台地/**フェディック**川的**エンゲ—ジ**类稀有怪**アスピトゲロン**低确率偷盗；**ナブレウス**湿原/追忆**の**地、**まどろみへ**诱**う**平原出没的大乌龟**エメラルタス**，心得掉落率6%。偷盗稀有怪是最佳选择，不过湿原的乌龟虽然只有6%的掉落率，但运气好的时候并不难得到——如果你此前不慎把台地的稀有乌龟打死了，那就只好来湿原刷怪了。

ダマスカス钢：最有效率的方法就是去找**パラミナ**大峡谷/**カ—リダイン**大冰河的稀有怪**アンクハガ—**，低确率偷盗；此外大灯台中层和地下层出没的**ブ—ネ**也有6%的心得掉落率。

狱门の炎：幻妖の森/现**を**惑**わす**路中的**ケルベロス**有5%的心得掉落率。现在我们知道，为了狱门之炎打这种狼的时候，Chain其实是没啥实际帮助的，关键还是看运气，个人曾经在半个小时内就拣到了4个，也曾在数个小时砍翻了几百只狼后一无所获……



灵帝の魂

大アルカナ×1+ソウルパウダ—+战神のアシュリング×2



大アルカナ：不需要**カノ—プス**の壶，基本从各大召唤兽身上都可以低确率直接盗取大**アルカナ**（圣天使和戒律王是中确率，他们的低确率偷盗物品是最终圣灵药）；而作为壶掉落物，其在非**エンゲ—ジ**类稀有怪身上也有5%的掉落率；此外，召唤兽4体入手、以及获得**クライムアヴェンジャ—**称号（完成24个讨伐任务，积分25万以上）时，也都分别会从工会获赠一个大**アルカナ**。大**アルカナ**也可以选择交易合成的方式入手，详见后文。

ソウルパウダ—：死都**ナブディス**/白き约束の回廊的**エンゲ—ジ**类稀有怪**ヴォ—レス**低确率偷盗；D级讨伐任务“死者**よ**、永久**に**眠**れ**”的完成报酬；又或者，去**ヘネ**魔石矿2期坑道打死神模样的敌人，**ソウルパウダ—**会稀里哗啦地掉……但**ヘネ**魔石矿2期坑道是游戏中战斗难度最高的迷宫，如果实力不够的话，建议还是去死都刷稀有怪。

战神のアシュリング：ナブレウス湿原/命消**えし**水边的马形怪物**ワイア—ド**，心得掉落率5%。个人感觉这个东西不难掉落，数次集中测试的结果都是如此。

サ—ペンタリウス

大アルカナ×1+ヘビの皮×4+蛇眼×2

ヘビの皮：这个可能是最强剑交易公式中最不稀罕的东西了——**ギ—ザ**草原（干季）/**ト—ム**丘陵的最低级蛇形怪物**ワイルドスネ—ク**，就可以高确率偷盗或掉落**ヘビの**皮。走到此片地域的南部空地它就会出现，注意这也是这个怪物唯一可能出现的地方。

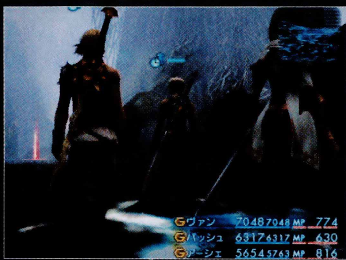
蛇眼：A级讨伐任务“**ピリリと**苦**い**毒蛇**の**酒”完成后可以得到一个作为报酬；幻妖の森/白魔**の**爱**でし**路、英知**の**冰原、思**の**最果**て**出没的**バジリスク**掉落——超低确率，或者8%的心得掉落率。

大アルカナ

精灵石×1+ソウルオブサマサ×1+アルカナ×10

精灵石：从八种元素身上可以中确率偷取或者低确率掉落，从八种精灵身上则可以中确率盗取或掉落。

ソウルオブサマサ：S级任务“死**した**都**の**墓守”的完成报酬；**バルハイム**地下道/东西**バイパス**、**ゼバイア**连结桥出现的**エンゲ—ジ**类稀有怪**イスティ—ン**低确率偷盗；此外，死都中出现的死神类普通敌人也有6%的心得掉落率，不过考虑到死神



的出现频率，这么做的效率不高。

アルカナ：只有相应心得的时候，击倒非**エンゲージ**类稀有怪物都会有30%的几率掉落**アルカナ**；当有了壶之后，就满世界随便打怪去吧，任何普通怪物都有可能掉落的，总体平均概率在17%左右。

终于……如果我们从大**アルカナ**开始合成的话，这将是一个艰苦漫长的过程，建议配合着游戏流程从一开始就留意收集，这样也会使自己的旅程多一份目标和乐趣。注意如果完全靠合成的话，完成整个交易约需花费85万，做事业之前，请先把资金准备好……

トロの剑

交易品**しもふりの剑**（**タイコウ**の纹章×1+**神杀しの**纹章×1+**オメガ**の纹章×1）。

在执照盘上找不到的隐藏武器**トロの**剑，虽然在数值上其攻击力不如最强之剑，但其实**トロの**剑上永久附加着**ブレイブ**和**フェイス**效果，实际打起人来可是很疼的。这把剑的回避和连击值都超高，不过看似完美的外表下却有一个相当大的缺陷——CT值99！速度实在是太慢了，要同时挂上加速和狂战士才够得上正常的攻击速度。

此剑攻击和格挡时的音效一定要听，严重推荐！

神杀しの纹章和**オメガの**纹章分别需要击败第45号讨伐任务以及Omega mk.XII来入手（**オメガの**纹章是其掉落物，别打得high了忘记拣），而**タイコウの**纹章则要通过钓鱼的小游戏获得。

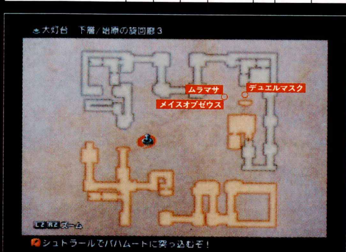
总 评

双手剑可以说是我们的主力作战武器，其最低级的剑也有82的攻击力，并且到帝都的时候才能买到——从这也可以看出来双手剑在FF12的武器系统中的地位。

双手刀（Knock Back值：0）

无法直接购买的两把刀相当有名：**ムラマサ**——妖刀村正，以及**マサムネ**——正宗。

名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	连击值	金属度
ムラマサ	84	5	—	—	29	13	2
マサムネ	93	5	—	—	29	40	2



ムラマサ

大灯台下层/始原的旋回廊3的宝箱；幻妖の森/现を惑わす路的非**エンゲージ**类稀有怪**クリプトバニー**低确率掉落；大灯台中层/幻惑之层的**エンゲージ**类稀有怪**アヴェンジャー**低确率偷盗；**エンゲージ**类稀有怪收集任务的交换物品（攻击大好き25、防御大好き1、何でもいい1）。

宝箱在此区域地图的最北端，需要两次搭建红色晶石的桥并打破一堵愚者之壁才能到达，建议在大灯台的剧情完成后再回来探索。宝箱出现确率70%（开启后再出现不可能），物品出现率100%，在装备钻石腕轮的前提下100%入手村正，总计概率70%。

マサムネ

H级讨伐任务“**ビッグブリッヂの**死斗”完成后的报酬；交易品名刀**工の**一品（玉钢×2+**とんかち**×2+**オリハルク**×3）。

とんかち：干掉**サリカ**树林的火球BOSS以后，可以从工会获赠一个；大灯台上层/至顶的旋回廊1、2出没的**ピュロボロス**，心得掉落率5%；又或者，在入手11采矿区钥匙后，前往**ルース**魔石矿/**ラッシエ**桥，此处非**エンゲージ**类稀有怪**ブリット**低确率偷盗。

总 评

双手刀，或者说日本刀的攻击力数值虽然不是很高，但速度不错；尤其是正宗，其有着十分出色的连击率，配合源氏小手的话，实际连击确率在70%以上。就算其它的刀都可以当做收藏品，但正宗绝对可以成为作战主力之一。

双手忍刀（Knock Back值：0）

我只想问一句，为啥这么短一把刀子要占两只手?

名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	连击值	金属度
おろち	72	20	暗	ドンアク(10%)	24	20	2
柳生の漆黑	80	20	暗	—	24	22	2

おろち

交易品蛇型**の**忍刀（**クアールのヒゲ**×2+**セーブルサイズ**×2+**キャンサー**×3）。

クアールのヒゲ：**クリスタル・グランデ**内出没的敌人**オヤ**，心得掉落率16%；**ツイッタ**大草原/**ワズクフ**丘陵的**エンゲージ**类稀有怪**グリマルキン**低确率偷盗。

セーブルサイズ：A级讨伐任务“异常发生**アントリアオン**！”的任务报酬；幻妖**の**森/白魔**の**爱でし路、英知**の**冰原、思**の**最果て的普通敌人**マンティスデビル**，10%心得掉落率；**サリカ**树林/白きまだら**の**路的**エンゲージ**类稀有怪**レイジクロウ**低确率偷盗。

キャンサー：入手方法很多，比如就可以找上面的**マンティスデビル**，中确率偷盗。

柳生の漆黑

ルース魔石矿/**ラッシエ**桥的非**エンゲージ**类稀有怪**ブリット**低确率掉落。此刀实际掉落几率“因人而异”，大家保重。

总 评

忍刀类统一都是暗属性，这在不死系怪物大繁荣的FF12中可以说是相当吃不开。不过虽少有用武之地，但在第45号讨伐任务中却能发挥大作用。

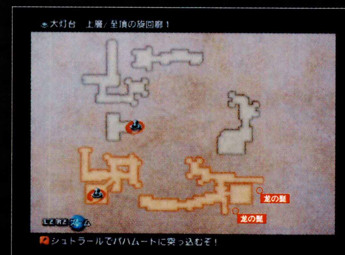
双手枪（Knock Back值：10）

毫不夸张地说，整个FF12的怨念就集中在这一项上，更确切地说，就集中在最强的矛身上！

名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	连击值	金属度
龙の髭	91	8	—	—	26	4	1
最强の矛	150	8	—	—	26	4	2

龙の髭

セロビ台地/北**リイーヴィル**丘陵的宝箱；大灯台上层/至顶的旋回廊1以及大灯台地下层/暗影之层 南外廊的宝箱。



台地的宝箱位于相应地图左上端，出现几率50%（开启后再出现可能），物品出现几率50%，装备钻石腕轮的情况下10%几率入手，总计确率2.5%。

大灯台上层的宝箱位于相应地图最右端的隐藏区域内（需要打破愚者之壁进入），这段区域内有两个宝箱，均有一定几率开出龙**の**髭。以地图上的方位为准，这段地域中的隐藏传送装置左侧的宝箱出现几率55%（开启后再出现不可能），物品出现率100%，未装备钻石腕轮的情况下入手几率50%，装备的话则为100%。装置上方的宝箱出现几率55%（开启后再出现不可能），物品出现率100%，只有在未装备钻石腕轮的情况下，才有50%的机会入手。

大灯台地下层的宝箱位于地图左下角，出现几率40%（开启后再出现不可能），物品出现率100%，未装备钻石腕轮的情况下入手几率100%。

最强の矛

ヘネ魔石矿/第2期采掘现场的宝箱；死都**ナブディス**/气高き者たち**の**间的宝箱。

ヘネ魔石矿中最强矛的宝箱出现几率10%（开启后再出现可能），物品出现几率10%，装备钻石腕轮的前提下入手几率10%，总计确率——0.1%。

死都的最强矛宝箱与游戏中其它四个地点的宝箱有联动关系——这四个地点中任意一处的宝箱如果被开启，死都的对应宝箱都将消失！这四处宝箱位置分别是：1.王都地下层老爷爷家门口正对着的箱子；2.**ラバナスタ**王宫地下仓库，最靠近地图右下角的宝箱；3.**ナルビナ**城塞地下牢主角一行人取回装备的房间中，中间的那个箱子（两个靠右，一个靠左）；4.**フォーン**海岸/**ヴァドゥ**海岸最右端的16个宝箱与死都的16个箱子是一一联动对应的，隔着箱子面向大海时，离自己面前最近的一排箱子左数第二个绝不能动。

以上四处宝箱如果都没有碰过，那么在死都的气高き者たち**の**间那摆有16个箱子的房间里，进门第一排左数第二个宝箱里就必然是最强的矛——记住千万不要戴钻石腕轮，否则只能开出暗黑物质。上述所有箱子，包括那全部16个，开启后都不会再出现。如果你在这里中招了，而又很想要矛的话，那么就只好去**ヘネ**魔石矿二期去拼那千分之一的几率了……

总 评

最强的矛拥有本作中最高的武器攻击力、最不体面的强力武器外观，以及最扯淡的入手方式，虽然理论上你甚至可以拥有很多把，但我想那样的结果是你的PS2由于频繁读盘而先行挂掉。正如网络上的精彩论断：“FF12者，矛取物语也。”

双手棒（Knock Back值：10）

名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	连击值	金属度
八角棒	88	25	—	—	30	12	0
鯨の髭	108	25	—	—	30	12	0

八角棒

リドルアナ大瀑布/**はるかなる**时**の**庭的**エンゲージ**类稀有怪**アベリスク**低确率盗取；大灯台地下层/阴里之层 北外廊的非**エンゲージ**类稀有怪**ソウルオブカオス**低确率盗取；**エンゲージ**道具交换奖品（攻击大好き12、防御大好き5、何でもいい5）。

鯨の髭

交易品魔物**の**髭（死虫×3+**ミスリル**×3+**アクエリアス**×4）。

死虫：大灯台地下层各处出没的僵尸龙**ドラゴンゾンビ**低确率偷盗或者12%几率心得掉落。

ミスリル：**ゼルテニアン**洞窟/砂时计の谷的非**エンゲージ**类稀有怪**アムスティ**低确率偷盗；古代都市**ギルヴェガン**和**クリスタル・グランデ**中的**ミスリルゴーレム**低确率偷盗或10%心得掉落；S级讨伐任务“**怒りのコブシは雾をはらすか**”的完成奖励。

アクエリアス：可以入手的方法很多，比如中确率偷盗幻妖的森中的**ゴーレム**。

总 评

……没有总评，我个人几乎很少用棒子……

双手弓（Knock Back值：0）

倒数第二把弓是以月和狩猎女神Artemis命名的，这倒很像是顶级武器的名称。

名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	会心率	金属度
アルテミスの弓	87	0	—	—	36	5	0
宿命のサジタリア	93	0	—	—	36	5	0

アルテミスの弓

交易品月**の**女神**の**弓（大蛇**の**牙×2+月**の**砂×2+**シルフス**×1）。

大蛇の牙：**モスフォーラ**山地/岩板**のそびえる**路、北**の**山すそ的普通怪物**パイソン**，心得掉落率10%；**ゴルモア**大森林/光闭ざされし路的非**エンゲージ**类稀有怪**ミドガルズオルム**低确率偷盗。

月の砂：幻妖**の**森/ゆがみうつろう路、影**の**舞う路的普通敌人**ムー**，心得掉落率6%。



シルフス：オズモ—ネ平原/**ハウロ**绿地、风**なびく**草原的风之精灵**シルフス**（天气多云的时候出现）低几率偷盗或掉落。

宿命のサジタリア

交易品银色**の**弓（兽王**の**角×3+圆月轮×3+**サジタリウス**×4）。
兽王の角：モスフォ—ラ山地多处出现的**フンババ**8%心得掉落率。
圆月轮：C级讨伐任务“**谁がためにに龙は なく**”完成后的奖励；**モスフォ—ラ**山地/苍**き**天边(需要先击破天秤座审判的灵树)或者**クリスタル・グランデ**内出没的**アッシュドラゴン**，心得掉落率10%。
サジタリウス：可以入手的方法很多，比如**ナブレウス**湿原/**まどろみへ**诱**う**平原、灭**びし**王家**の**广场出没的暗系史莱姆**フォーバー**，中确率偷盗。

总评

由于火枪方面有防御无视的特性，弓箭的地位就显得有些尴尬了，尽管人物速度值会对攻击力有所加成，但遇到高防御力的敌人时仍然表现得比较疲软。随着流程的推进，弓箭类登场的机会一般也是越来越少。

双手弩（Knock Back值：0）

名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	会心率	金属度
ガストラフェテス	76	5	—	—	28	7	2

ガストラフェテス

リドルアナ大瀑布/远**き**日**の**都的非**エンゲ—ジ**类稀有怪**パル**，低确率偷盗；**エンゲ—ジ**类稀有怪物收集任务的交换物品（攻击大好**き**25**バンガ**、防御大好**きバンガ**0、何**でもいいバンガ**0）。

总评

我确实不记得自己用过弩……

双手铳（Knock Back值：10）

名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	会心率	金属度
アルクトゥルス	44	10	—	—	51	5	2
フォ—マルハウト	50	10	—	—	51	5	2



アルクトゥルス

交易品最新式**の**猎铳（飞龙**の**翼×2+**エンサのヒレ**×2+**サラマンド**×1）。
飞龙の翼：出没于大灯台下层/始原的旋回廊1–4、大灯台上层/至顶的旋回廊1–2，或者**ル—ス**魔石矿/**ラッシエ**桥上的普通怪物**アイロネ—ト**有10%的心得掉落率；或者**オズモ—ネ**平原/**ひびわれ**谷出现的非**エンゲ—ジ**类稀有怪**エアロス**身上低确率盗取。
エンサのヒレ：入手的方式比较多，比如大砂海**オグル・エンサ**和**ナム・ンサ**“海边”各处均会出没的大型怪鱼**エンサ**，心得掉落率20%。
サラマンド：大砂海**オグル・エンサ**/大型**タンク**基地、中央**ジャンクション**的火之精灵**サラマンド**（天气晴朗的时候出现）低确率盗取或掉落。

フォ—マルハウト

ル—ス魔石矿/第9矿区采掘场最深处的宝箱。

可以开到这把枪的宝箱其实有好几处，但此处的位置相对来说无疑是最好的，接到A级讨伐任务“异常发生**アントリアオン**”后就可以进入**ル—ス**魔石矿的新区域。此宝箱的出现几率60%（开启后再出现可能），物品出现率100%，不装备钻石腕轮的情况下有50%的入手确率，总计确率30%。

总评

火枪伤害的后台计算公式无视敌我等级差异以及敌防御力，这样在己身能力还不是很强或者低等级通关的挑战中，一把强力火枪就是居家旅行、杀人越货的利器。不过随着自己队伍实力的不断提升，火枪的优势将不再明显，射击间隔过长使得自身在单位时间内的伤害输出反而不及近战武器。尤其是在面对高级迷宫中的大量死灵系敌人时，它的威力经常被向下修正得不小。不过最顶级的火枪在游戏中期就可以量产化入手，在流程中还是相当有价值的。

单手锤（Knock Back值：10）

名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	连击值	金属度
蝎のしっぽ	119	2	—	—	32	7	2

蝎のしっぽ

交易品蝎（死龙**の**骨×3+落雷冲×3+**スコ—ピオ**×4）。
死龙の骨：ゼルテニアン洞窟/**ふりそそぐ**空的**スカルドラゴン**低确率偷盗，大水晶**クリスタル・グランデ**中的**スカルドラゴン**中确率偷盗，此外这两种骨龙都有10%的心得掉落率。
落雷冲：ヘネ魔石矿/第1期采掘现场、区间连结**ライン**B出现的宝箱怪**サンダ—バグ**，心得掉落率15%。
スコ—ピオ：入手方法同样比较多，可以考虑**ゼルテニアン**洞窟/砂时计**の**谷的火球怪**グレネ—ド**（需要从召唤兽愤怒的灵帝所在的区域进入有存盘水晶的地方，再从此处的隐藏通路绕行进入砂时计**の**谷的另一部分），中确率盗取。



总评

锤子和斧子一样，属于伤害不稳定的爆发型武器，单发可能蹦到8、9000千，也可能只有可怜的个位数，爱不爱用就看个人喜好了。我是觉得至少在游戏中前期，这种单手爆发型武器的攻击数值明显高于同期其它装备，所以斧子锤子之类的东西还是可以倚仗一下的。

双手ロッド（Knock Back值：10）

名称	攻击	回避	属性	追加效果
ホーリーロッド	53	6	圣/圣强化	—
フェイスロッド	24	6	—	フェイス(60%)
最大MP	魔力	CT	连击值/会心率	金属度
+30	+2	33	0	0
+35	+3	33	0	0

ホ－リ－ロッド

セロビ台地/**フェディック**川的宝箱；大灯台下层/始原的旋回廊2的宝箱；大灯台地下层/暗影之层 北外郭的宝箱。

台地的宝箱出现在此地图上半部的最东侧（开启后再出现可能），出现几率50%，物品出现率50%，佩戴钻石腕轮的情况下入手率10%，总计确率2.5%。大灯台下层的宝箱出现在此地图的最左边（需要铺设红色晶石通路），宝箱出现几率91%（开启后再出现不可能），物品出现率100%，无论是否佩戴钻石腕轮，均可100%获得**ホ－リ－ロッド**。大灯台地下层的箱子位于此地域左上端西北角，出现几率30%（开启后再出现不可能），物品出现率100%，无钻石腕轮的情况下才可获得**ホ－リ－ロッド**，确率100%，总计确率30%。



フェイスロッド

H级讨伐任务“**ミストに包まれた真实**”完成后，Vaan在不装备任何武器的情况下去调查位于神都**ブルオミシエイス**/神殿へ续**く**道中部的“龙鼻”。所谓龙鼻，其实也就是此段路中部靠近山壁那一侧的那个巨大的、第一眼看上去像帐篷的东西。其实仔细看一下就会发现，那是个巨大的龙的上颌骨，贴近地面的部分还有牙齿呢。素手状态下调查其最前端就可以得到**フェイスロッド**以及50万——不要再抱怨这个任务本身的报酬太难看了。

双手杖（Knock Back值：10）

名称	攻击	回避	属性	追加效果
贤者の杖	46	8	圣强化	—
最大MP	魔力	CT	连击值/会心率	金属度
—	+8	34	0	0

贤者の杖

大灯台地下层/暗昏の层 南外郭的非**エンゲ－ジ**类稀有怪**ライトオブライト**低确率偷盗。

总评

杖和**ロッド**显然设定是用来强化魔法攻击和能力的武器，这从其附加属性就可以很明显地看出来。用这些棍子直接来敲人显然是没有效率的，而在一些强敌战中，撑高魔力会增加状态魔法施放的成功率，这时这些偏魔力型的武器就显出功用来了。

单手メイス（Knock Back值：0）

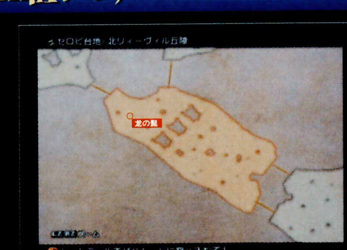
名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	连击值	金属度
メイスオブゼウス	66	4	暗强化	—	32	4	0
グランドメイス	72	4	—	—	32	4	0

メイスオブゼウス

大灯台下层/始原的旋回廊3的宝箱；大灯台下层/始原之层 外郭的**プレゼンタ－**低确率掉落；**バルハイム**地下道/东西**バイパス**的非**エンゲ－ジ**类稀有怪**ミニマムバグ**超低确率掉落；H级讨伐任务“狱炎**の**恶魔**は**子供好**き**!?”的完成奖励。

大灯台下层的宝箱与前面提到的村正在同一个箱子里，所不同的是如果我们不佩戴钻石腕轮来开这个箱子，那么里面就是**メイスオブゼウス**。





グランドメイス

H级讨伐任务“最强**はどっちだ**！？”的完成奖励。这个任务的目标就位于大灯台前面的广场处，一头物理攻击强悍的龙，不过妙就妙在他的攻击可以被格挡。

总评

魔力值对于**メイス**的物理攻击有较大的向上修正，高魔力值的角色使用起来会更有利一些，但无论如何，这都是一类冷门武器。

单手计算尺（Knock Back值：0）

这类武器……是用来恶搞或自我挑战用的吗?

名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	连击值	金属度
ユークリッド定规	35	25	—	バーサク(50%)	32	5	0

ユークリッド定规

セロビ台地/河岸段丘的宝箱；S级讨伐任务“古代生物**はワイルドな臭い**！”的完成报酬。



台地的宝箱位于此地域的中上部地区，出现率50%（开启后再出现可能），物品出现率50%，佩戴钻石腕轮的情况下入手率10%，总计确率2.5%。

总 评

不要误会，计算尺上的有利状态是对被攻击对象附加的，再加上其天生攻击力贫弱，即便有防御无视的特性也打不了多少血——看来计算尺就是设计用来打自己人以施放有利状态的，这样做……也许可以省些MP？可玩到后期我们有必要费劲干这种事吗？又或者，为了挑战自己，可以对BOSS打一下施加个HP之类的……不知道有没有效，反正我是没对第45号讨伐BOSS试过。

双手ハンディボム（Knock Back值：0）

名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	连击值	金属度
ブルカノ式	85	0	—	—	34	0	0

ブルカノ式

S级讨伐任务“**幼き罪をつぐなうとき**”的完成奖励。任务目标同样处于砂时计の谷需要通过隐藏道路进入的部分。

总 评

这是一类相当怪的武器，虽然也是冷门之一，不过闲暇时用一用还是挺有意思的，算是土制手雷吧……注意它与斧子和锤子一样，是属于攻击浮动很大的武器。

单手ダガー（Knock Back值：0）

之所以将其放到武器部分的最后来说，是因为虽然看上去它的入手方法很是简单且唯一，但其实却是整个游戏的收集旅程中最大的磨难之一……

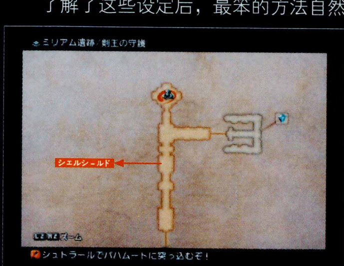
名称	攻击	回避	属性	追加效果	CT	连击值	金属度
ダンジューロ	80	5	—	—	21	10	2

ダンジューロ的入手条件很明确：大水晶**クリスタル・グランデ**内的非**エンゲージ**类稀有怪**ラルヴァイーター**（小恶魔的外形）低确率掉落。但该死的问题有两个：这个稀有怪的出现条件比较苛刻，以及这把匕首的掉落率也很低。两个问题结合在一起就令人相当头痛了。

ラルヴァイーター可能出现地点是，大水晶内的Ⅲ至Ⅸ号转移装置处，以及Ⅹ、ⅩⅢ至ⅩⅦ，和ⅩⅩ号转移装置处。其中Ⅲ至Ⅸ号是我们剧情流程中会经过的部分，其余的则是在隐藏迷宫里。

而此怪的出现条件则是：在大水晶**クリスタル・グランデ**内倒敌256体以后出现。而如果在其出现之后打倒了它，那么以后在**クリスタル・グランデ**每打倒30-256个敌人，它就会再次出现（也就是说，有可能需要再打256个，也有可能打倒31个就OK了）。注意以上行为必须都发生在**クリスタル?グランデ**内，如果离开此地名，或者读取存档的话，都会使后台的“倒敌计数器”清零。另外只要满足数量就可以，并不需要做Chain。

了解了这些设定后，最笨的方法自然





就是在大水晶里老老实实地打怪了，砍死200多个就去找它一次，然后拼那3%的掉落率。

但显然，上面这个笨法子很容易使人发疯——所以，提高掉落率，以及更有效率地增长杀敌数，是我们必须要解决的问题。

首先我们可以在大水晶外的火之门处做Chain，这里在剧情BOSS战过后就会出现**ヴィヴィアン**和**バロン**两种敌人，而后者与目标稀有怪同一种类，Chain连续有效。有意不去拣掉落物的话，大约在30几Chain的时候就能连到大金币，这时候就传送去大水晶内部吧——使用转移装置（包括使用野外的飞空艇）是不会中断Chain的。

进去后记得关掉攻击性Gambit，以免误伤群众。我们可以在ⅩⅩ号转移装置相连的菱形环路上兜圈子，那里一路上都是炸弹怪，引诱它们自爆或者连锁爆炸（将其打至半血以下并对其使用火魔法，它们就有很高几率引爆）。自爆而死的敌人同样会计入我们的倒敌数，但不会中断Chain。来回跑路引爆了200多个火球后，你应该就可以在ⅩⅩ号转移装置处见到稀有怪了。而且这时打死它掉落的是大金币，匕首的掉落率也提升至12%。

注意这个过程中我们应该会在ⅩⅩ号转移装置处见到另一个骷髅稀有怪以及死神，不要招惹它们以免Chain被中断。另外一个需要注意的地方就是……60级左右的炸弹怪可不是摆设，小心别被炸到全灭



了。干掉一个稀有怪后重复上面的跑路过程，应该不需要太久就会又见到它了。

这就是诱爆火球法，但是否还有更简单更奇妙的方式呢?

有的，大水晶中的幽灵敌人**ネクロフォビア**在半血以下时有一定几率分裂，对新分裂出来的敌人砍上两刀后再让其中毒，坚持一会儿后就可以将其毒死——被毒死、或者被石化掉的敌人同样不会中断当前Chain。

而从毒死这个分裂出来的幽灵开始，奇妙的现象就发生了，这时我们每切换一次区域，都会使系统后台的倒敌记数器加1——即便我们其它什么事也没做，只是在不停地切屏。所以，在火之门外做好Chain，进入大水晶后毒杀一只幽灵分身，然后不停切屏，就可以使倒敌数增加，这，就是毒杀幽灵法。如果你觉得要连续不断切屏200多次太伤机器，就可以与火球法结合在一起使用，比方说引火球自爆先挣一些杀敌数。

幽灵敌人**ネクロフォビア**在大水晶中多处都有所出现，比如ⅩⅢ号转移装置两侧的区域就全是这种敌人，所以ⅩⅢ号转移装置也就是刷稀有怪的理想场所之一。记得打死一次稀有怪后要切换两个区域以上再返回重复上面的切屏过程。

至于我们以往常说的死神，只有因为它可能出现的场所与稀有怪相同，并且其出现条件是大水晶内倒敌数为3的倍数，所以我们经常能看到它与稀有怪一起出现。但其实，死神与我们这个刷怪旅程是没有什么因果关系和必然联系的。

以上的流程说起来简单，但实际上操作起来难度不小，因为这里的怪物实力都相当强，而我们又不能随便出手，所以还是要十分小心。又好比打稀有怪时，如果旁边有死神，为了避免中断Chain，就要留着死神不杀，其中的危险还是不小的。尤其是这里很多敌人都会即死魔法，十分讨厌。最后，这套方法中仍然有一些不确定因素，个人目前的建议只能是在毒杀幽灵时，干掉分身就走，不要做多余的事；另外无论是否干掉过稀有怪，如果切屏很多次目标还不出现，可以考虑再毒杀几个幽灵分身试试。个人推测，并非是每一只幽灵分身都会引发这个“切屏记数”的。

总之在这么多“里技”的协力下，这把匕首不会那么遥不可及，大家保重，另外替我向你的机器问好。

盾

名称	回避	魔法回避	特殊效果	金属度
シェルシールド	5	0	永久シェル	2
源氏の盾	30	5	—	2
ベネチアプレート	24	25	雷弱点	0
最强の盾	50	0	雷无效	2
血涂られた盾	90	0	猛毒、スリップ、スロウ	0

シェルシールド

ミリアム遗迹/离别**の**步廊的宝箱；**ツィッタ**大草原/全**て**を见通**す**地的宝箱；**セロビ**台地/河岸段丘的宝箱；D级讨伐任务“空**から**呼**ぶ**声”的完成奖励。

ミリアム遗迹的宝箱就位于遗迹中心剑王神像的身前，不过要到达这里，需要经过一段隐藏通路——在大剑抬起之后，在剑王**の**守护的地图中段靠近西侧墙等候一段时间，墙壁上就会打开隐藏的道路。注意，在经过这段隐藏的上行长廊并准备进入下一区域的时候，一定要挂上浮游魔法。因为下个地图一进入我们就是直接踩在一个陷阱上的……一旦中招，全员狂战士+混乱状态（显然，我中过……），此宝箱出现几率100%（开启后再出现不可能），物品出现率100%，没有钻石腕轮的情况下50%几率入手此盾，如果佩戴的话则为90%。**ツィッタ**大草原的箱子位于此地图左下，是这里唯一可能有的宝箱，其出现率10%（开启后再出现可能），物品出现率50%，未佩戴腕轮的情况下入手率50%，总计确率2.5%。**セロビ**台地的箱子在此地图最南端的边缘，出现率50%（开启后再出现可能），物品出现率50%，佩戴腕轮的情况下入手率10%，总计确率2.5%。

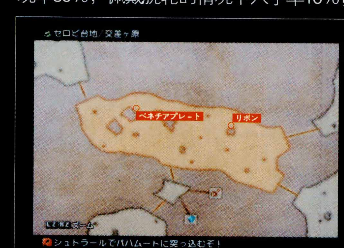
源氏の盾

H级讨伐任务“**ビッグブリッヂの**死斗”中，与基加美修一回战的时候，当他拿出第三把剑后中确率偷取（在他再次换剑之前一定要偷到）。

ベネチアプレート

セロビ台地/交差**ケ**原的宝箱；大灯台地下层/暗昏之层 北外郭的宝箱；交易品**あざやかな**盾（**ウンディーヌ**×1+万年龟**の**甲罗×2+轮龙**のキモ**×2）；**エンゲージ**道具交换物品（攻击大好**き**5、防御大好**き**12、何**でもいい**5）。

台地的宝箱在此地图中西段地带，出现率50%（开启后再出现可能），物品出现率50%，佩戴腕轮的情况下入手率10%，



总计确率2.5%。大灯台地下层的箱子位于地图右上（非隐藏区域，就是地图上可见的那个角），出现率30%（开启后再出现不可能），物品出现率100%，不论何种情况下入手率100%，总计确率30%。

ウンディーヌ：**セロビ**台地/北**リーヴィル**丘陵、河岸段丘的水之精灵**ウンディーヌ**（雨天时出现）低确率偷盗或掉落。

万年龟の甲罗：比较合适的方法就是密猎**ギーザ**草原（雨季）/巨兽**の**足 出没的巨龟**ジルコンタートル**，低确率入手。

轮龙のキモ：**ナブレウス**湿原/灰**びし**王家**の**广场以及**セロビ**台地多处出现的**シールドドラゴン**，心得掉落率12%。

最强の盾

バルハイム地下道/西部新坑道区的宝箱；大水晶**クリスタル・グランデ**内的宝箱。



バルハイム地下道的宝箱位于一条死路、需要经过数个陷阱才能到达的角落里，箱子出现率30%（开启后再出现可能），物品出现率60%，有腕轮的情况下10%概率入手，总计确率1.8%。大水晶内的宝箱出现率20%（开启后再出现不可能），物品出现率100%，有腕轮的情况下100%，无腕轮50%。

血涂られた盾

ヘネ魔石矿/特殊采掘坑的宝箱；港町**バ－フォンハイム**/水路通**り**偏右的民家内的宝箱；幻妖**の**森/思**の**最果**て**的宝箱。

特殊采掘坑的箱子位于一进入坑道部分后第一个丁字路口左转的尽头，出现率40%（开启后再出现不可能），未装备腕轮时100%入手。港町民家的宝箱出现率100%（开启后再出现不可能），物品出现率100%，装备腕轮时10%几率入手，总计确率10%。幻妖之森的宝箱位于地图中部偏左下的位置，出现确率25%（开启后再出现不可能），一旦出现后开启100%入手。注意这个地方最多是有3个箱子套在一起的，开不出来并不是几率问题，而是箱子不对。

总评

其实另一块回避40暗吸收的店货盾牌倒是会陪伴我们更多的时间；血涂**られた**盾上面的效果虽然无法消除，但却可以靠给自己施放增益魔法来平衡损失。也许你是一个追求猛攻的双手武器派，但有一面好盾牌肯定不是什么坏事。

头防具（轻装备）

名称	魔法防御	最大HP	力	魔力	活力	スピード	金属度
デュエルマスク	45	+800	+2	–	–	–	0

デュエルマスク

大灯台下层/始原的旋回廊3，以及大灯台地下层/阴里之层 南外郭的宝箱。

前者位于相应地图最上端（需要铺设一段红色晶石通路以及打破愚者之壁），出现率70%（开启后再出现不可能），只要出现必定入手。后者位于相应地图东南部隐藏区域的最东侧，出现率50%（开启后再出现不可能），未装备钻石腕轮的情况下必定入手。



头防具（魔装备）

名称	魔法防御	最大HP	力	魔力	活力	スピード	金属度
サークレット	60	–	+2	+10	–	–	0

サークレット

大灯台上层/至顶的旋回廊2，以及大灯台地下层/阴里之层 南外郭的宝箱。

前者处于隐藏区域内。首先在至顶的旋回廊1利用黑之纹章传送到后半段地图，前行转右后打破愚者之壁，利用这里隐藏的绿之纹章传送到至顶的旋回廊2的隐藏区域，一路前行，再利用赤之纹章就可以到达宝箱所在地点。此箱出现率100%，开启后再出现不可能，未装备钻石腕轮的情况下必定入手；不过若佩戴钻石腕轮，则只有10%的几率。后者位于阴里之层南部隐藏区域的左下，出现率50%，开启后再出现不可能，未装备钻石腕轮的情况下必定入手。

总评

由于游戏中的魔法相比起物理攻击来并不算得普遍，所以尽管轻装备的魔防不如魔装备，但HP的增加量还是十分有意义的。其实头部轻防具的倒数第二件附加永久HP徐徐回复效果，也算得上相当不错。

头防具（重装备）

名称	魔法防御	最大HP	力	魔力	活力	スピード	金属度
源氏の兜	39	–	+9	+4	–	–	2
グランドヘルム	40	–	+12	–	–	–	2

源氏の兜

H级讨伐任务“**ビッグブリッヂの**死斗”中，与基加美修二回战的时候，当他拿出第三把剑后中确率偷取（在他再次换剑之前一定要偷到）。

グランドヘルム

大灯台上层/至顶的旋回廊2的非**エンゲ－ジ**类稀有怪**タワ－**超低确率掉落。这个怪出现在天动器前的区域，并且只有利用转移装置来到这里时它才有20%的几率出现。此外他的重装头盔掉落率太低，只有1%，我们可以考虑在其它地区找同类别怪物Chain到大金币后，利用乘坐野外飞空艇不会中断Chain的设定，飞到大瀑布然后再一路爬到大灯台顶层去……



总评

重装头盔的魔防是三者中最低的，在人物级别很高的时候，配合上重甲就足以使力量达到可以打出9999的水平，所以头盔方面一般就选用其它两种类别吧。

体防具（轻装备）

名称	魔法防御	最大HP	力	魔力	活力	スピード	金属度
ブレイブスーツ	40	+10	–	–	–	–	0
附加永久ブレイブ效果							

ブレイブスーツ

ヘネ魔石矿/第2期采掘现场、特殊采掘坑的宝箱；大水晶**クリスタル・グランデ**内的宝箱。

第2期采掘现场的宝箱就在进入坑道后没多远的第一个岔口左转，墙边就是，宝箱出现几率25%（开启后再出现可能），物品出现率20%，装备腕轮的情况下入手几率10%，总计确率0.5%。特殊采掘坑的宝箱从地图上看位于坑道部分中心地区，出现几率25%（开启后再出现不可能），不装备腕轮的情况下必定入手。在**クリスタル・グランデ**中，这件衣服其实与最强的盾在“同一个”箱子里，不装备腕轮的时候有50%确率入手，但由于机会只有一次，要哪个就由你选择了。



总评

无论敌我，物理攻击显然是FF12世界中的主流方式。在游戏早期，轻重装备间的数值差异还不明显的时候，轻装备上增加的HP无疑十分诱人，但随着敌人的逐渐强悍和装备间的分野渐趋显著，轻装备上加的那几百HP比起贫弱的防御力来已经缺乏意义了，没有高防御的保证，体力数值只是个“虚数”。

体防具（魔装备）

名称	魔法防御	最大HP	力	魔力	活力	スピード	金属度
ローブオブロード	40	–	+5	+15	–	–	0

ローブオブロード

ヘネ魔石矿/特殊采掘坑，以及大灯台地下层/阴里之层 北外郭的宝箱。

前者在进入坑道部分后第二个岔路口左转（隐藏地段），通道中部墙边40%几率出现（开启后再出现可能），物品出现率55%，不装备腕轮的情况下入手几率50%，总计确率11%。后者位于此地图右上部分的隐藏区域内靠北的那端，出现几率55%（开启后再出现不可能），不装备腕轮的情况下必定入手。

总评

就个人感觉来看，很少有用武之地的一类防具，只有在对Omega mk.XII的一战中，可以让后卫穿上最高级的这件以撑高魔力，以确保逆转的施放成功率。

体防具（重装备）

名称	魔法防御	最大HP	力	魔力	活力	スピード	金属度
源氏の铠	56	–	+9	+3	–	–	2
グランドアーマー	61	–	+12	–	–	–	2

源氏の铠

H级讨伐任务“**ビッグブリッヂの**死斗”中，与基加美修二回战的时候，当他拿出第四把剑后中确率偷取。

源氏之铠的特殊效果是反击确率上升，首先我方人物需要装备**バトルハ－ネス**这个饰品才有可能发动反击，反击的发动确率=人物**スピ－ド**÷2(%)，但如果同时装备源氏之铠，公式将变为：人物**スピ－ド**×2(%)，足足为原来的4倍，基本就是必反击了。

グランドア－マ－

死都**ナブディス**的非**エンゲ－ジ**类稀有怪**ヘルヴィネック**超低确率掉落。

本来，这同样是一件非常难打的装备。因为我们首先要在死都内干掉50多个怪物以让死神类敌人**オ－バ－ソウル**出现（对应杀敌数20、35、45、50、53、54时分别出现一只），干掉6只死神后这匹噩梦马才会出现，单是让这匹马出现一次就已经很麻烦了。而最高级的重装掉落几率是位于超低区间的1%，而单看这个过程的话我们显然无法做Chain。

不过好在有系统BUG可以利用：在怪物被杀死后，经验值和LP的数字还没有出现之前，立即切换区域，那么系统会判定此怪物依然存在，而我们的经验值和LP照得，并且在切换区域之前可以抓住短暂时机拣到怪物的掉落物。



注意这个BUG并不是对所有敌人都有用的，目前可以确定的是，对于一些以瞬移作为移动方式的敌人此BUG有效，而这匹马就位列其中。不过还需要注意的是，对于其它此BUG有效的敌人，自然是需要我们返回上一区域才会再次与其遭遇，但这匹马却会跨跃读盘区“追”过来！也就是说利用这个BUG后，无论我们跑到哪一边它都会立即再次出现。这固然有利于提高效率，不过同时也使得我们几乎没有了调整和喘息的时间——这匹马有很多异常状态攻击，还是有一定麻烦的。但毕竟，有了这个BUG后Chain它就十分方便了，，建议在美**しき**调**べの**间与气高**き**者**たちの**间接界的大楼梯处发动这个BUG，未到大金币之前不必拣掉落物。熟练了之后，在经验值数字出现前，拣东西切屏的时间是很充裕的。

总评

身上穿的没什么好说的，一定要是重装备了，利用BUG去刷一堆最高级重甲回来吧。

饰品

源氏の小手	魔力+2，连击确率上升
リボン	全异常状态防止

源氏の小手

H级讨伐任务“ビッグブリッヂの死斗”中，与基加美修一回战的时候，当他拿出第四把剑后中确率偷取。

前面已经介绍过连击确率的公式，在装备了源氏の小手后，公式中的倍率将由0.7上升至1.8，与高连击值的正宗是最佳组合（トロの剑的连击值当然更高，不过那时候已经没有什么强敌让我们砍了）。

リボン

ヘネ魔石矿/特殊采掘坑、**セロビ**台地/交差**ケ**原，以及大灯台地下层/阴里之层北外郭的宝箱。

ヘネ魔石矿的**リボン**宝箱与装有最高级轻体防具的宝箱挨得很近，都在此地域地图的中部位置，宝箱出现率55%（开启后再出现可能），物品出现率40%，不装备腕轮的情况下50%几率入手，总体确率11%。台地的**リボン**宝箱位于此地图中部偏右的位置上（不处于边缘地带），出现几率50%（开启后再出现可能），物品出现率30%，装备腕轮的情况下30%几率入手，总体确率4.5%。大灯台地下层的**リボン**宝箱位于此地图右上部分的隐藏区域，出现几率50%（开启后再出现不可能），不装备腕轮的情况下必定入手。

此外，如前文所述，打倒赤陆行鸟Lv99，其必定会掉落**リボン**。大灯台下层/始原的旋回廊4出现的非**エンゲ－ジ**类稀有怪**ヴィシュヌ**超低确率掉落。

注意**リボン**无法防御即死。而装备**リボン**的人也不会中**おとり**（吸引敌人集中攻击自身）状态。

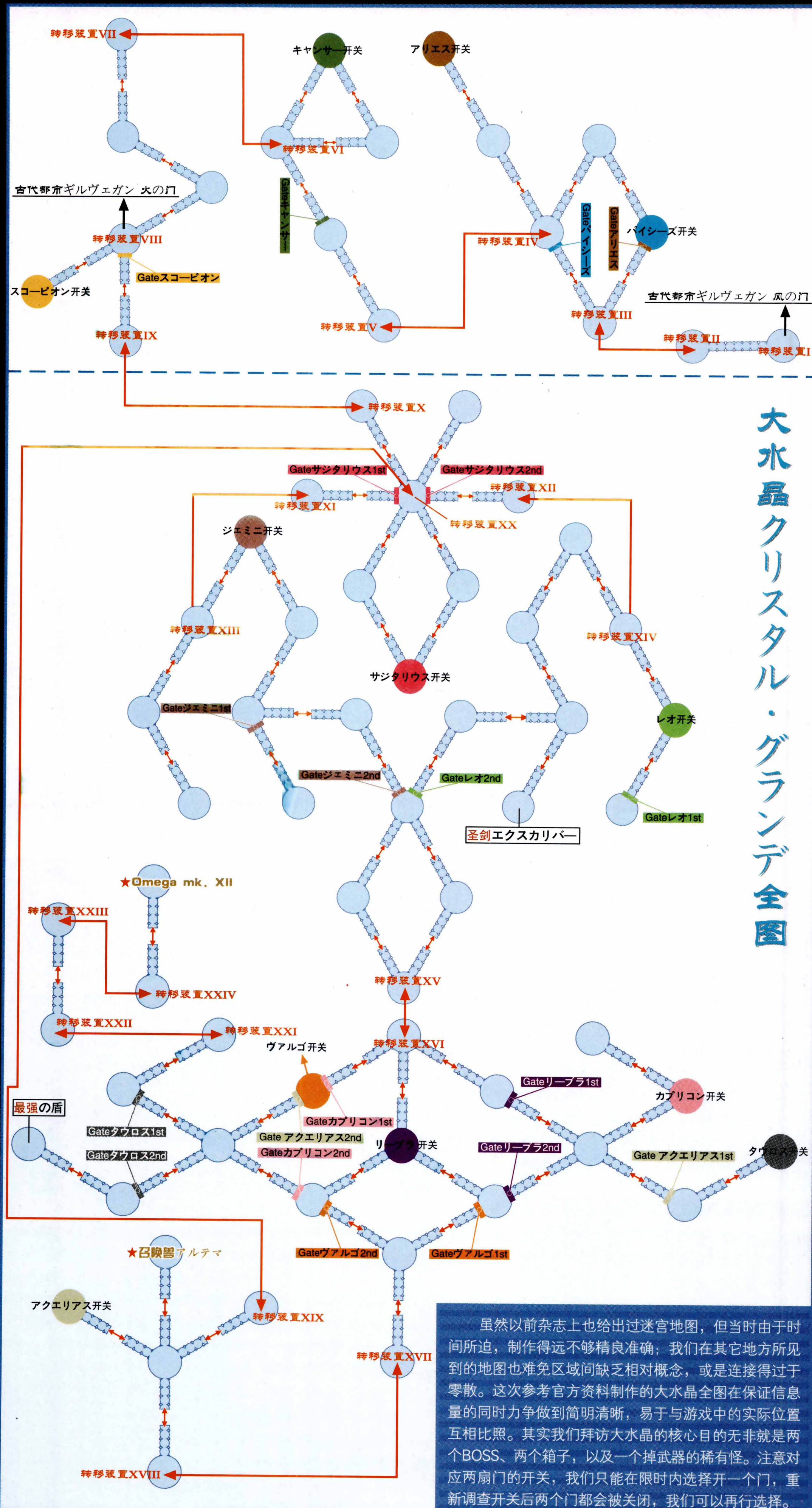
总评

虽然饰品数量总多，花样百出，但在实战中真正用得上的不多，即便是如缎带这样的系列传统强力饰品，在本作里也经常用不上——平时的流程中我们一般都会揣着LP或经验值2倍的饰品，而在很多高难度战斗中，显然HP2倍的饰品基本是常备之物。

天候&地形对属性攻击伤害的影响倍率

状况	火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
晴或多云	—	—	—	—	—	—	—	—
晴或多云(但有大风)	1.2	—	—	—	0.5	1.2	—	—
雨	0.5	1.2	—	—	—	—	—	—
雨(有大风)、大雨	0.6	1.2	—	—	0.5	1.2	—	—
雪、吹雪	1.2	—	1.2	—	0.5	1.2	—	—
雾、浓雾	—	—	—	—	1.2	—	—	—
砂岚	1.2	—	—	1.2	0.5	1.2	—	—
砂	—	—	—	1.2	—	—	—	—
水	—	1.2	—	0.5	1.2	—	—	—
冰	—	—	1.2	—	—	—	—	—

如果一种属性在天候和地形方面都有倍率修正，那么相同的数值不会重复计算。比如雨天中在水地形上使用雷魔法，那么1.2的倍率只会加算一次。但如果修正倍率不同，则会重复计算。比如大雨天气中在水地形上使用水魔法，加算倍率则是0.5×1.2=0.6。



大水晶クリスタル・グランデ全图

虽然以前杂志上也给出过迷宫地图，但当时由于时间所迫，制作得远不够精良准确；我们在其它地方所见到的地图也难免区域间缺乏相对概念，或是连接得过于零散。这次参考官方资料制作的大水晶全图在保证信息量的同时力争做到简明清晰，易于与游戏中的实际位置互相比照。其实我们拜访大水晶的核心目的无非就是两个BOSS、两个箱子，以及一个掉武器的稀有怪。注意对应两扇门的开关，我们只能在限时内选择开一个门，重新调查开关后两个门都会被关闭，我们可以再行选择。


GAME SOFTWARE
电子游戏软件
TOYS
特别策划
超合金美学!
全国上市热卖中!
定价: 9.80 元
酷玩意
Vol.7
精美赠品
圣斗士/变形金刚
玩具收藏卡
KERORO军曹
夏日凉扇
2006世界杯
玩具赏析
GARO牙狼
华丽专题
邮购请注明:“TOYS酷玩意7” 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

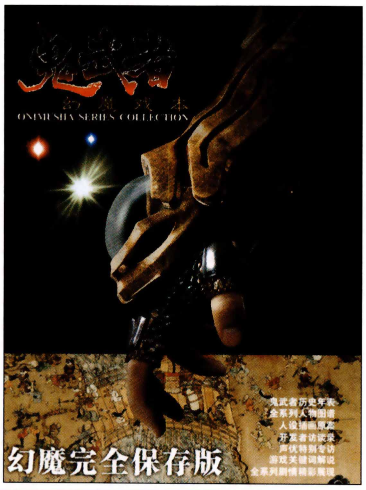
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



《口袋迷5》再度登场。本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

口袋迷(5)

■定价：18元　9月1日上市



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　上市热卖中



特别策划超合金美学，变身战士牙狼，2006世界杯玩具专题，爆炸头军曹，HGUC EMS-10 兹达、BANDAI工厂潜入报告，精彩内容新鲜赠品不容错过！

TOYS(7)

■定价：9.80元　接受邮购



今夏潮流盛况全线出击！最前沿的新品资讯，最新潮的海外新品，最具指导意义的搭配方案，全部毫无保留，全部倾家荡产地奉献而出。想扮出尖端潮流相貌吗？跟着搜酷一起潮热这个夏天！

SO COOL 2006年第(8)期

■定价：15元　上市热卖中



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：豪华版24.80元　接受邮购



本期集中送出四大特辑。特别公开掌机历史上前所未有的一次销量大记录，这些内容都是以前没有公开过的，值得珍藏。同时还有最新NDS及PSP游戏的完全攻略，不容错过。

掌机迷61期

■定价：5.80元　8月6日出版



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片。设计及工艺制作都要求很高。双DVD，空前豪华制作。收藏性和性价比都非常高

石田彰挚爱收藏

■定价：48元　上市热卖中



不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～16期	9.80元

动感新势力

27～31、34、36、38～42期	9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、22、26～28、30～49期	9.80元
第51～61期(50期已售完)	5.80元
口袋迷(5)	18元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
石田彰挚爱收藏	48元
游戏批评06春季号、夏季号(新)	12元
SOCOOL第(1～10)期	15元
TOYS第(1～7)期(5期已售完)	9.80元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)	24.80元

注：◆口袋妖怪十年已全部售完 ◆口袋迷(1～4)已全部售完 ◆口袋妖怪收藏大图鉴(第二版)已售完 ◆最终幻想XII攻略本普通版已售完，仅余少量豪华版 ◆高达立体挂钟已售完 ◆2005标准掌机典藏已售完，请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



豪华资料设定集
正统四作人设插画·未公开设定原案
全系列人物图谱·主线角色历史大揭秘
鬼武者历史年表·游戏关键词设定研究
开发者特别访谈·声优资料对话全收录
主线系列剧情图文解读
幻魔戏本典藏DVD
特典影像·预告片·经典CG·开发故事
声优现场排演·经典音乐曲目完全收录
鬼武者
幻魔戏本
ONIMUSHA SERIES COLLECTION
鬼武者历史年表
全系列人物图谱
人设插画原案
开发者访谈录
声优特别专访
游戏关键词解说
全系列剧情精彩展现
幻魔完全保存版
幻魔戏本
鬼武者
DVD
鬼武者的过去与现在全面集结
最强的一闪秘传书绝世登场
豪华设定集
集大成的珍藏本
玩家必备之书
鬼武者
幻魔戏本
全国上市热卖中
超值定价 19.8元
全面接受邮购（邮购请注明“鬼武者”）邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011 咨询电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取

新作游戏发售表

在编辑部内部颇有人气的梦幻骑士5即将到来，最为欣赏她的雪飞大魔王看来又要开始他的快乐攻略之旅。心跳回忆女孩版2nd Kiss这款游戏是女性向，不知道会不会受到玩家们的喜欢。此外已经推出的机动战士高达–问战士DX与即将登场的SD高达–G世纪相映成趣，估计又要刮走PSP玩家中一群铁杆高达迷的铁。 □责编/龙马

PS2

7月27日			
★战国BASARA2	战国BASARA2	ACT	CAPCOM
We are*	We are*	AVG	KID
恐怖惊魂夜×3 三日月岛事件的真相	かまいたちの夜×3 三日月岛事件の真相	AVG	SEGA
今天开始做魔王！起程之旅	今日からマ王！はじマリの旅	AVG	KONAMI
超级职业棒球联盟2K6	メジャ–リ–グベ–スボ–ル2K6	SPG	SPIKE
六星之闪光流星之都	六ツ星きらり ~ほしふるみやこ~	AVG	千世
合金弹头6	メタルスラッグ6	STG	SNKplaymore
8月3日			
梦幻骑士5	グロ–ランサ–Vジエネレ–ションズ	S–RPG	ATLUS
实战伯青哥必胜法！北斗の拳SE	实战パチスロ必胜法！北斗の拳SE	ETC	SEGA
最强将棋 激指special	最强将棋 激指スペシャル	TAB	Mycom
心跳回忆 女孩版 2nd Kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	SLG	KONAMI
8月10日			
MELTY BLOOD Act Cadenza	メルティブラッド アクトカデンツァ	FTG	ECOLE
8月24日			
_summer##	_summer##	AVG	GNsoftware
神业	神业	AVG	acquire
吉他英雄	Guitar Hero	ETC	SPIKE
盟军敢死队：打击力量	Commandos: Strike Force	ACT	SPIKE
8月31日			
★梦幻之星 宇宙	ファンタシ—スタ—ユニバ—ス	RPG	SEGA
BLOOD+ ONE NIGHT KISS	BLOOD+ ONE NIGHT KISS	AVG	NBGI
9月7日			
TAITO BEST记忆下卷	TAITO BEST タイト–メモリ–ズ 下卷	ETC	TAITO
9月14日			
浪客剑心–明治剑客浪漫谭– 炎上！京都轮回	るろうに剑心–明治剑客浪漫谭– 炎上！京都轮回	FTG	BANPRESTO
PlayStation2 the Best 决战3	PlayStation2 the Best 决战3	ACT	KOEI
上帝之手	ゴッドハンド	ACT	CAPCOM
大奥记	大奥记	SLG	GAE
9月21日			
EA SPORTS 冰球06	EA SPORTS NHL06	SPG	EA
混沌战争	カオス ウォ–ズ	SLG	IDEAF
9月28日			
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
苹果核战记	APPLESEED EX	ACT	SEGA
少女的事情	乙女の事情	AVG	Ninesfox
九龙妖魔学园纪 再临	九龙妖魔学园纪 リチャ–ジ	AVG	ATLUS
三国志11	三国志11	SLG	KOEI
世嘉世纪2500合集	セガエイジス2500 テトリスコレクション	ETC	SEGA
风雨来记	风雨来记	AVG	FOG
10月06日			
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES
10月19日			
Gift –prism–	Gift –prism–	ACT	Sweets
10月26日			
水的旋律2–绯之记忆–	水の旋律2~绯の记忆~	AVG	KID
预　定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク–ザニューナイトメアー	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 绿之章	ガンパレ–ド・オ–ケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
CLANNAD	CLANNAD–クラナド–	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシ–ド	SLG	SystemSoftAlpha
K–1 WORLD GP 2005	K–1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
★圣剑传说4	圣剑传说4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园 大海与夏天的回忆–	パチパラ12 大海と夏の思い出–	ETC	ISE
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ ファイタ–ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハ–ツ	SLG	KID
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上！	儿雷也 参上！	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウインド	SLG	SEGA
式神の城 – 七夜月幻想曲	式神の城 – 七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああつ女神さまつ	AVG	Marvellous Interactive
龙刻	龙刻	AVG	KID
乔乔冒险奇遇 替身之血	ジョジョの奇妙な冒险ファントムボラッド	RPG	BANDAI
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

2006年秋			
仁王	仁王	ACT	KOEI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★装甲核心4	ア–マ–ド・コア4	ACT	FROM
格斗之王极限冲击3	キング・オブ・ファイタ–ズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フエイタル・イナ–シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ–ドスト–ム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ–フォ–ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバ–マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フエイタル–イナ—シャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバ–	FTG	NAMCO

Wii

2006年冬			
高尔夫常青木革命	スカッとゴルフ パンヤ レボリュ–ション	SPG	tecmo
2006年预定			
超级猴子球	ス–パ–モンキ–ボ–ル	ACT	SEGA
龙珠Z爆发!NEO	DRAGON BALL Z Sparking ! NEO	ACT	bandainamco
Micronesia	ネクロネシア	ACT	spike
2007年预定			
JAWA	JAWA	ACT	spike
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザ–ズX	FTG	任天堂
HERO'S	HERO'S	ACT	spike
预　定			
刺激货车	Excite Truck	RAC	任天堂
SD高达G制御者	SDガンダム G BRAKER	SLG	bandainamco
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	bandainamco
生化危机新作（暂定名）	バイオハザ–ド 新作（假题）	AVG	CAPCOM
牧场物语	牧场物语	SLG	mmv–i
火影忍者NARUTO	NARUTO–ナルト–	ACT	TAKARATOMY

XBOX

9月1日			
分裂细胞双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	AVG	UBI
10月2日			
真人快打末日战场	Mortal Kombat Armageddon	FTG	Midway
10月26日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA
预　定			
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	BLIZZARD
彩虹六号3:黑箭	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI

XBOX360

7月27日			
AquaZone热带鱼	アクアゾーン Life Simulator	ETC	Frontier Groove
子弹标靶	バレットウィッチ	ACT	AQI
首都高battle	首都高バトル	RAC	元气
旋光の轮舞 Rev.X	旋光の轮舞 Rev.X	AVG	grev
zegapainXOR	ゼーガペインXOR	STG	bandainamco
职业棒球联盟2K6	メジャーリーグベースボール2K6	SPG	spike
8月31日			
背德者 心理犯罪	CONDEMNED PSYCHO CRIME	ACT	SEGA
9月7日			
剑豪ZERO	剑豪ZERO	ACT	元气
2006年预定			
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
雷神之锤4	クウェーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒的争斗	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレーション ダークネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预 定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	アーマード コア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルコロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超级机器人对战	スーパーロボット対战	ACT	BANPRESTO
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2006	RAC	THQ Japan
重装英豪	The Outfit	FPS	THQ Japan

NGC

8月3日			
超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	ACT	任天堂
8月10日			
大金刚木桶喷射赛	ドンキーコング たるジェットレース	ACT	任天堂
预 定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姬 A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂
光速跑者21号	アイシールド21	AVG	任天堂

GBA

7月6日			
汽车总动员	カーズ	RAC	THQ Japan
8月3日			
旋律天国	リズム天国	ETC	任天堂
预 定			
超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列—围棋	みんなのソフトシリーズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团—红眼魔人—	少年探侦团～红眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボールGTトランスフォーメーション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぶ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
哥得兰（暂定名）	バトランド（假题）	AVG	任天堂

PSP

7月27日			
棒球大联盟2K6	メジャーリーグベースボール2K6	SPG	SPIKE
德比赛马P	ダービースタリオンP	SLG	enterbrain
电车GO!携带东海道线篇	电车でGO! ポケット 东海道线篇	SLG	TAITO
8月3日			
SD高达	SDガンダム	SLG	NBGI
G世纪携带版	Gジェネレーション ポータブル		
屠杀之心 携带版	カルネージハート ポータブル	ACT	元气
8月10日			
VALHALLA KNIGHTS	ヴァルハラナイツ	RPG	MMV—I
实战伯青哥必胜法!	实战パチスロ必胜法!	ETC	SEGA
北斗神拳SE 携带版	北斗の拳SE ポータブル		
山佐Digi携带版	山佐Digiポータブル	ETC	山佐
节日达人	祭の达人 ウィンちゃんの夏祭り		
8月14日			
山脊赛车2	リッジレーサーズ2	RAC	NBGI
8月24日			
国王密令 II	KING'S FIELD ADDITIONAL II	ACT	fromsoftware
9月7日			
成为驾驶员!	パイロットになろう!	SLG	MMV—I
航空全明星	フライングオールスターズ		
9月14日			
游戏王双重怪兽GX TAGFORCE	游戏王デュアルモンスターズGX TAGFORCE	ETC	KONAMI
9月21日			
赏金猎手	バウンティハウンズ	ACT	NBGI
9月28日			
英雄传说 空之轨迹	英雄传说 空の轨迹FC	RPG	FALCOM
预 定			
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポータブル	ACT	BANDAI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix

NDS

7月27日			
甲虫王者虫之王 —通往总冠军的道路2—	甲虫王者ムシキング ～グレイトチャンピオンへの道2～	RPG	SEGA
休闲大人的图绘DS	こころを休める大人の图り绘DS	ETC	Ertain
人生游戏 DS	人生ゲーム DS	TAB	ATLUS
聚集！职业棒球君的DS甲子园	あつまれ！ パワプロクンのDS甲子园	RPG	KONAMI
马里奥篮球 3on3	マリオバスケット 3on3	SPG	任天堂
8月24日			
最终幻想3	ファイナルファンタジーIII	RPG	SQUARE—ENIX
9月7日			
相等CARD DS	イコールカードDS	ETC	电游社
9月28日			
头脑锻炼。DS汉字之章	いい头を丸くする。DS汉字の章	ETC	IEK
头脑锻炼。DS计算之章	いい头を丸くする。DS计算の章	ETC	IEK
10月5日			
DS电击文库 ANISON	DS电击文库 アニソン	ETC	MEDIAWORK
10月6日			
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES
预 定			
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ルーンファクトリー新牧场物语	SLG	MI
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

9.8 最速时间购买电软 ▶▶▶ 回函卡 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 9月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一,得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

1 乱马1/2情景收藏

（随机获取任意一款）



5名

2 FATE胸针

（随机获取任意一款）



10名

3 死神番队服手机便携袋

（随机获取任意一款）



10名

4 高达SEED炫耀手链



10名

5 闪灵二人组精致胸针

（随机获取任意一款）



10名

6 圣斗士星矢多用卡片收纳袋

（随机获取任意一款）



10名

7 圣斗士星矢MOVING SOLDIER食玩

（随机获取任意一款）



5名

185期中奖名单

1 等奖：北京市/刘凯、辽宁省/程宏亮、北京市/王冠群

2 等奖：江苏省/李　荣、北京市/杨晨、天津市/杨雨生、山东省/陈宇、山东省/陈磊

3 等奖：上海市/顾浩川、上海市/顾晓峰、上海市/张娴蓓、安徽省/李俊、贵州省/罗思燕、广西省/郭耀、山西省/史磊、贵州省/王超、湖北省/唐旭、河北省/翟振威

4 等奖：上海市/蒋峰、重庆市/王冬、广西省/王剑、江苏省/吴东伟、北京市/王紫萱、北京市/高苏、重庆市/刘小琦、四川省/唐林、福建省/林耀、四川省/姚嘉成、北京市/张歆、北京市/孙伟平、辽宁省/王威、上海市/赵佶、江苏省/朱琪龙

5 等奖：上海市/沈谢巍、北京市/曲超、辽宁省/王磊、北京市/杨弋晨、广西省/李仕、广东省/李德全、上海市/徐斌渊、广东省/林康利、安徽省/王海、内蒙古//刘欢

6 等奖：上海市/金城、上海市/徐耀骏、北京市/葛承昆、江苏省/仲晓阳、广东省/邓凯恩

7 等奖：广西省/黄璐璐、安徽省/张宇、浙江省/朱晓飞、广西省/黄大闻、广西省/苏晓敏、四川省/李秋阳、上海市/王智盛、四川省/郭宇峰、广东省/冯逸彤、上海市/于雷

8 等奖：江苏省/孙珊、安徽省/于少龙、辽宁省/姜子顺、安徽省/姚龙、四川省/兰翔

中国电玩榜中奖名单

最终幻想TRADING ARTS Vol.2：广东省/张弘毅、上海市/彭一响、重庆市/周孝东

死神超酷番队皮带钥匙扣：安徽省/赵鹏举、浙江省/胡旭佳、广东省/张鹏、辽宁省/刘学硕、北京市/闫洁

钢之炼金术师兄弟联金属挂扣：北京市/马迪、上海市/林吉米、北京市/张安京、广东省/吴子健、广西省/唐正雨、天津市/李宾、北京市/孟雷、河北省/王鹏、江西省/朱诗悦、河北省/王哲



So COOL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 AUG
08
~~定价20元~~
推广价:15元
HELP FIVE!
脱离闷夏烦躁
"救命"搅拌棒
●四款造型随机附赠●
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
JOLIN 时尚舞娘 蔡依林
①STEP INTO CASUAL FASHION 今夏最强度假风 ②WHITE STYLE 时尚白 打造嘴型质感
③继续沉沦UNDERCOVER黑魂时尚 ④High Street for 波鞋 ⑤IN THING 条纹T恤 × 窄版长裤
HOT BOY
想做今夏最潮男孩?!
十大精心专题 聚献潮流向往
全国上市热卖中



《口袋迷》第五辑
现全面接受邮购
口袋迷
POKéMON FaN 5
超值赠品 1 口袋迷冰晶水球
电兔总动员
快乐皮卡丘
口袋迷独家赠送“冰晶水球”，让皮卡丘与电兔在炎炎夏日中时刻与你快乐相伴！
超值赠品 2 口袋妖怪酷纸帖
POKéMON
特别收录最新口袋妖怪四款，同时兼有热门妖怪，把自己最喜欢的小精灵帖到属于自己的天地中吧！
超值赠品 3 口袋迷光盘
口袋迷
4 超值大抽奖
送出50件
两款大热门文化衫加入抽奖活动，这可是真正口袋迷的标准装备喔！人手一件的极珍品！
8月底
全国上市
超值定价
18元
邮购请注明“口袋迷5”邮购地址：北京东区外安邮局75 信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取